

MACHINE DE RYTHME NUMERIQUE DYNAMIQUE

MODE D'EMPLOI

KORG®

DDD-5 MACHINE DE RYTHME NUMERIQUE DYNAMIQUE

Nous vous remercions et vous félicitons d'avoir choisi la machine de rythme numérique dynamique KORG DDD-5. Veuillez lire attentivement ce manuel afin d'obtenir les performances optimum de ce dispositif perfectionné.

PRINCIPALES CARACTERISTIQUES DU DDD-5

1. MODELES ET MORCEAUX

Le DDD-5 crée des parties de rythme de deux manières: des modèles (courtes séquences rythmiques qui sont reproduites de manière répétée) ou des morceaux (séquences de modèles connectées dans un ordre sélectionné).

- 100 modèles préréglés sont stockés en permanence dans la MEM (mémoire morte) interne du DDD-5. Ces modèles sont disponibles pour une utilisation immédiate et permettent de reproduire une variété de rythmes utiles, même si vous n'avez encore jamais utilisé une machine de rythme. Jusqu'à 100 modèles personnels peuvent en outre être créés et stockés dans la MEV (mémoire vive) interne du DDD-5. Les modèles peuvent avoir une longueur de jusqu'à 99 barres, avec une mesure de 1/32 à 8/4.

Les modèles peuvent être enregistrés de deux manières: (1) L'enregistrement en temps réel permet d'enregistrer des modèles en utilisant les touches d'instruments tout en écoutant un métronome. Il est possible d'écouter exactement comment le modèle se développe pendant le jeu de l'exécutant. Des "flams" et des roulements automatiques peuvent être ajoutés et même un enregistrement en temps réel peut être fait à partir d'un clavier MIDI externe. (2) L'enregistrement par étape permet d'enregistrer un modèle une note à la fois, à une longueur de temps présélectionnée, d'une noire à 1/96ème de note. Vous pouvez donc enregistrer des modèles avec une synchronisation absolument parfaite, ou des modèles qui sont trop complexes ou rapides pour être enregistrés en temps réel. Quel que soit le mode d'enregistrement que vous utilisez, il est facile d'effacer des erreurs ou de modifier le modèle pour qu'il soit exactement conforme à votre musique.

- Les morceaux sont des séquences de modèles connectées dans un ordre sélectionné. Lorsqu'il est utilisé dans un morceau, un modèle est appelé une "partie". Les parties peuvent également contenir des changements de tempo et des répétitions. Vous pouvez même affecter tout un morceau à une partie (cela vous permet de créer une séquence de morceaux pour toute une exécution). Un morceau peut contenir jusqu'à 99 parties. Le DDD-5 comprend également une fonction de "morceaux préréglés": des morceaux que vous pouvez créer "en direct"; elle est décrite dans le paragraphe suivant.

2. DEUX MODES DE FONCTIONNEMENT

Le DDD-5 a deux modes de fonctionnement. Lorsque vous changez de mode, vous changez en fait le panneau avant amovible du DDD-5 qui indique les fonctions des touches dans le mode que vous avez sélectionné.

- Dans le MODE PROGRAMMABLE, vous pouvez créer vos propres modèles et morceaux. Vous pouvez également modifier les voix d'instruments et régler les fonctions MIDI.

- Dans le MODE DE PREREGLAGE, qui est idéal pour des exécutions en concert, vous pouvez effectivement créer des morceaux en temps réel (c'est-à-dire pendant que vous jouez) en sélectionnant un rythme de base, puis en ajoutant une introduction, des remplissages et une conclusion, par pression sur une touche (ou même en utilisant un contacteur au pied, si vous jouez simultanément d'un autre instrument). Le MODE DE PREREGLAGE comprend 24 morceaux préréglés différents, plus huit COMBINAISONS (similaires aux morceaux préréglés, mais avec deux modèles de rythme et deux modèles de remplissage).

3. SONS DE RYTHMES NATURELS

Le DDD-5 contient 29 voix de rythmes, de percussions et de basses authentiques, enregistrées numériquement et stockées dans sa MEM interne (mémoire morte). Des cartes de voix MEM (ROM) KORG peuvent être utilisées, pour ajouter jusqu'à 16 voix supplémentaires. Les sons sont librement affectés aux sept touches d'instruments, qui peuvent être commutées sur deux groupes d'instruments différents (SUPERIEUR et INFERIEUR), fournissant un "ensemble d'instruments" de 14 voix d'instruments.
Le DDD-5 peut mettre en mémoire six ensembles d'instruments différents. L'accord, le niveau et la décroissance de toutes les voix dans un ensemble d'instruments peuvent être réglés pour créer de nouvelles voix. Les touches d'instruments sont sensibles au toucher, ce qui vous permet de contrôler le volume de chaque more par la force de la frappe sur les touches d'instruments. La sortie du DDD-5 est stéreo et toutes les voix peuvent être panoramiquées sur l'une des sept positions stéréo.

4. COMPATIBILITE MIDI

Le DDD-5 est bien sûr compatible avec MIDI (interface numérique pour instruments de musique) ce qui lui permet de contrôler ou d'être contrôlé par d'autres machines de rythmes, séquenceurs ou claviers MIDI.

5. SAUVEGARDE DES DONNEES

Vous pouvez sauvegarder les données de toute la mémoire du DDD-5 (modèles, morceaux, morceaux préréglés, combinaisons et ensembles d'instruments) en une seule opération. Trois types de stockage sont possibles: sur une bande cassette normale, sur une carte MEV KORG (KORG RAM) ou avec un dispositif de stockage MIDI (comme l'enregistreur MIDI SQD-1 KORG, qui utilise une disquette (Quick Disk) pour le stockage de données. Vous pouvez, de cette manière, constituer une bibliothèque croissante de données de rythmes qui peuvent être rapidement chargées, à n'importe quel moment, dans le DDD-5.

6. UTILISATION DE CARTES

Quatre types de cartes peuvent être utilisés pour augmenter la puissance du DDD-5. Les cartes de voix MEM (ROM) (mémoire morte) vous permettent d'ajouter une large sélection de sons de rythmes et de percussions. Les cartes de modèles MEM (ROM) fournissent des données de modèles supplémentaires, dans une variété de styles. Les cartes de modèles/voix MEM (ROM) contiennent des données de modèles, plus des données de voix pour créer exactement les voix d'instruments correctes pour chaque modèle. Les cartes MEV (RAM) (mémoire vive) vous permettent de stocker vos propres données de modèles et de morceaux.

7. AFFICHAGES

Avec le DDD-5, vous savez toujours ce qui se passe. Un affichage LCD (affichage à cristaux liquides) vous tient informé de l'état actuel du DDD-5. Un nombre de LED (diodes électroluminescentes) rouges indiquent quel groupe d'instruments est sélectionné, si le DDD-5 est en train d'enregistrer ou de reproduire, le tempo actuel et la mesure actuelle.

PRECAUTIONS IMPORTANTES

EMPLACEMENT

Ne pas utiliser le DDD-5 pendant longtemps dans un endroit où il est exposé:
- Aux rayons directs du soleil
- A une température ou à une humidité extrême
- A du sable ou à de la poussière

ALIMENTATION

N'utiliser le DDD-5 que sur la tension CA spécifiée. S'il doit être utilisé dans une région où la tension est différente, toujours utiliser le convertisseur de tension approprié.
Afin d'éviter des parasites ou une diminution de la qualité sonore, ne pas utiliser la même sortie CA pour le DDD-5 et d'autres appareils, ou des rallonges communes avec d'autres appareils.

INTERFERENCES

Le DDD-5 utilise des circuits de micro-ordinateur et il est donc sujet à des interférences provenant d'appareils électriques à proximité comme des lampes fluorescentes, des moteurs électriques, etc. Si son fonctionnement devient irrégulier ou incertain, ou s'il n'y a aucune réponse lorsque vous appuyez sur une touche du DDD-5, des interférences peuvent en être la cause. Essayez de mettre le DDD-5 hors circuit, puis de le remettre sous tension. Cela réinitialisera les circuits du micro-ordinateur.

MANIPULATION

Ne pas laisser tomber le DDD-5 ou utiliser plus de force que nécessaire pour manipuler les commutateurs et les touches. Toujours changer le panneau avant en prenant des précautions et conserver le panneau inutilisé dans un endroit sûr.

NETTOYAGE DES SURFACES EXTERIEURES

Essuyer légèrement l'extérieur en utilisant un chiffon propre, sec et doux pour enlever la poussière ou la saleté. Ne jamais utiliser de solvant puissant comme de la benzine, un diluant, un produit de ponçage ou d'encaustiquage inflammable.

CONSERVER CE MANUEL

Une fois que vous avez appris à utiliser le DDD-5, vous aurez encore besoin de ce manuel pour vous y reporter de temps en temps. Garder ce manuel dans un endroit sûr pour référence future.

BATTERIE DE SOUTIEN DE LA MEMOIRE

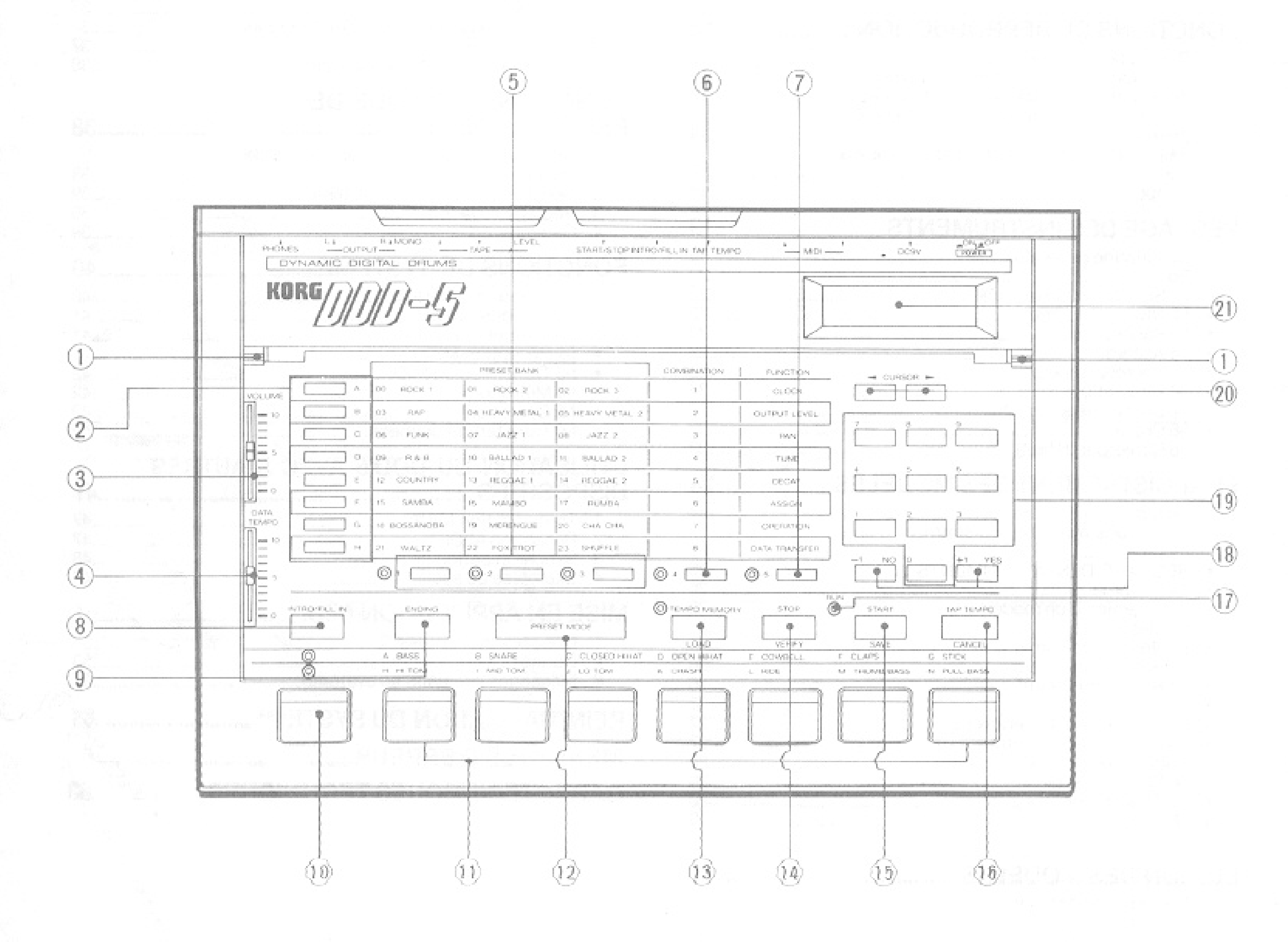
Le DDD-5 est équipé d'une batterie de soutien de sorte que même lorsque l'alimentation est coupée, les modèles, les morceaux et les ensembles d'instruments sont conservés dans sa mémoire interne. La batterie a une durée de service d'environ 5 ans; elle doit ensuite être remplacée. Ne pas essayer de remplacer la batterie soi-même. Prendre contact avec un concessionnaire KORG pour le remplacement de la batterie.

TABLE DES MATIERES

CARACTERISTIQUES ET FONCTIONS

REMARQUE: Le DDD-5 comporte deux panneaux avant amovibles. Le changement de panneau est décrit dans la section 3 du chapitre "MISE EN ROUTE".

1. PANNEAU AVANT: MODE DE PREREGLAGE



1. **Attaches de panneau**
Pour fixer le panneau avant de mode de préréglage (PRESET MODE) amovible.

2. **Touches de préréglage/combinaison/mode de fonction (PRESET/COMBINAISON/FUNCTION MODE), A — H**
Ces touches ont trois fonctions:
• Sélection de morceaux préréglés (après avoir appuyé sur l'une des touches de préréglage 1 — 3).
• Sélection de combinaisons (après avoir appuyé sur la touche 4: la touche de combinaison).
• Sélection des fonctions dans le mode de FONCTION (sélectionné en appuyant sur la touche 5: la touche de mode de fonction). La touche H a des fonctions multiples (plus d'une pression sur cette touche appelle d'autres fonctions).

3. **Curseur de VOLUME**
Règle le niveau de sortie global.

4. **Curseur de données/tempo (DATA/TEMPO)**
Ce curseur a deux fonctions:
• Réglage du tempo de reproduction.
• Réglage des valeurs de fonction.

5. **Touches de préréglage (PRESET) 1 — 3**
Pour la sélection des morceaux préréglés (en conjonction avec les touches de préréglage A — H).
• Une LED rouge à gauche des touches de préréglage s'allume lorsqu'une touche est enclenchée et clignote pour indiquer les noires au tempo actuel du DDD-5. REMARQUE: Pendant la reproduction d'un morceau préréglé ou d'une combinaison, ces LED (ainsi que les LED situées à côté des touches 4 et 5) clignotent en séquence pour indiquer les temps dans une barre.

6. **Touche de combinaison (COMBINATION) (touche 4)**
Pour la sélection des combinaisons (en conjonction avec les touches de préréglage A — H).
• Une LED rouge à gauche de cette touche s'allume lorsque cette touche est enclenchée et clignote pour indiquer les noires au tempo actuel du DDD-5.

7. **Touche de mode de fonction (FUNCTION MODE) (touche 5)**
Pour la sélection du mode de fonction.
• **Une LED rouge à gauche de cette touche s'allume lorsque cette touche est enclenchée et clignote pour indiquer les noires au tempo actuel du DDD-5.**

8. **Touche d'introduction/remplissage (INTRO/FILL-IN)**
Cette touche a deux fonctions:
• Après avoir sélectionné un morceau préréglé ou une combinaison, appuyer sur cette touche pour démarrer la reproduction avec le modèle d'introduction. Lorsque la reproduction démarre, la LED de fonctionnement (RUN) s'allume.
• Pendant la reproduction, appuyer sur cette touche pour ajouter un modèle de remplissage.

9. **Touche de conclusion (ENDING)**
Pendant la reproduction d'un morceau préréglé ou d'une combinaison, appuyer sur cette touche pour ajouter un modèle de conclusion puis arrêter la reproduction. Lorsque la reproduction s'arrête, la LED de fonctionnement (RUN) s'éteint.

10. **Touche de groupe d'instruments (INSTRUMENT GROUP)**
Commute les touches d'instruments entre les groupes d'instruments supérieur et inférieur, permettant la sélection de deux ensembles différents de sept voix d'instruments.
• Deux LED rouges indiquent quel groupe d'instruments a été sélectionné.

11. **Touches d'instruments (INSTRUMENT)**
Les touches d'instruments permettent de reproduire les instruments du DDD-5 et elles répondent à la force du toucher. Dans le groupe d'instruments supérieur, ces touches sont appelées touches A à G. Dans le groupe d'instruments inférieur, ces touches sont appelées touches H à N. Les noms des instruments indiqués au dessus des touches font référence aux instruments dans l'ensemble d'instruments "par défaut". D'autres instruments peuvent être affectés à ces touches.

12. **Nom de mode (MODE NAME) (Mode de préréglage)**

13. **Touche de mémoire de tempo/chargement (TEMPO MEMORY/LOAD)**
Cette touche a deux fonctions:
• Mémoire de tempo (TEMPO MEMORY): Lorsque cette fonction est activée (ON), les morceaux préréglés ou les combinaisons sont reproduits à leur réglage de tempo préprogrammé. Lorsqu'elle est désactivée (OFF), le tempo de la reproduction est réglé par le curseur de données/tempo (DATA/TEMPO). Une LED rouge à gauche de cette touche s'allume lorsque la fonction de mémoire de tempo est activée (ON).
• Chargement (LOAD): Lorsque la fonction de transfert de données est sélectionnée, cette touche permet de sélectionner la fonction de chargement.

14. **Touche d'arrêt/vérification (STOP/VERIFY)**
Cette touche a deux fonctions:
• Arrêt (STOP): Lorsqu'elle est enclenchée pendant la reproduction d'un morceau préréglé ou d'une combinaison, la reproduction est arrêtée immédiatement.
• Vérification (VERIFY): Lorsque la fonction de transfert de données est sélectionnée, cette touche permet de sélectionner la fonction de vérification.

15. **Touche de démarrage/sauvegarde (START/SAVE)**
Cette touche a deux fonctions:
• Démarrage (START): Après la sélection d'un morceau préréglé ou d'une combinaison, une pression sur cette touche démarre la reproduction. La LED de fonctionnement (RUN) s'allume lorsque la reproduction démarre.
• Sauvegarde (SAVE): Lorsque la fonction de transfert de données est sélectionnée, cette touche permet de sélectionner la fonction de sauvegarde.

16. **Touche de tempo de jeu manuel/annulation (TAP TEMPO/CANCEL)**
Cette touche a deux fonctions:
• Tempo de jeu manuel (TAP TEMPO): Lorsque cette touche est pressée deux fois, le DDD-5 reconnaît l'intervalle de temps entre les pressions sur une touche comme la longueur d'une noire, et règle le tempo en fonction.
• Annulation (CANCEL): Une pression sur cette touche pendant une opération de chargement, de sauvegarde ou de vérification annule instantanément l'opération.

17. **LED de fonctionnement (RUN)**
Cette LED rouge s'allume pendant la reproduction d'un morceau préréglé ou d'une combinaison.

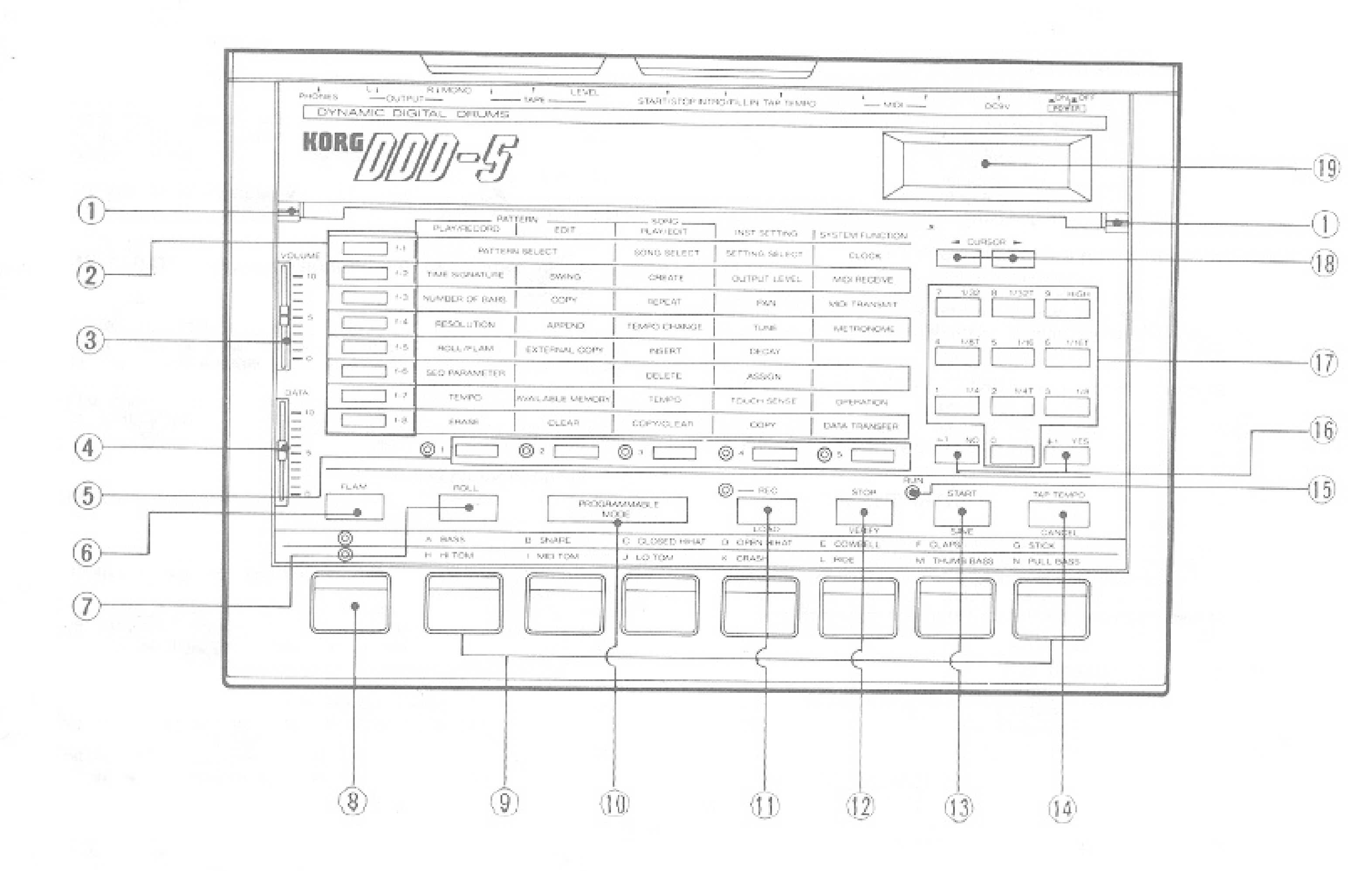
18. **Touches −1/NO, +1/YES**
Pour l'introduction de données numériques ou les opérations NON/OUI (NO/YES).
En général, une seule pression sur l'une de ces touches provoque un changement d'une seule unité; en maintenant l'une de ces touches enfoncée, le changement de données est continu.

19. **Bloc de touches numériques**
Ce bloc de touches a deux types de fonctions:
• Se référer, pour l'introduction de données numériques, au nombre imprimé à gauche au dessus des touches numériques.
• Se référer, pour le réglage des fonctions de longueur de temps, de résolution et de métronome, aux fractions imprimées à droite au dessus des touches numériques.

20. **Touches de curseur**
Déplacent le curseur à gauche ou à droite sur l'affichage LCD, selon le sens de la flèche au dessus de la touche.

21. **Panneau LCD (affichage à cristaux liquides)**
Indique l'état actuel du DDD-5: fonction, nom de morceau préréglé, tempo, etc.

2. PANNEAU AVANT: MODE PROGRAMMABLE



1. **Attaches de panneau**
   Pour fixer le panneau avant de mode programmable (PROGRAMMABLE MODE) amovible.

2. **Touches de fonctions (FUNCTION)**
   Pour la sélection des fonctions à l'intérieur d'un mode sélectionné (après avoir appuyé sur l'une des touches de MODE). Certaines touches de fonctions sont à fins multiples (plus d'une pression sur ces touches appelle d'autres fonctions).

3. **Curseur de VOLUME**
   Règle le niveau de sortie global.

4. **Curseur de données (DATA)**
   Ce curseur a deux fonctions:
   - Réglage des valeurs de fonction.
   - Pendant un enregistrement de modèle en temps réel, réglage du niveau du métronome.

5. **Touches de mode (MODE) 1 — 5**
   Pour la sélection des modes, comme suit:

Touche de MODE 1:	Sélectionne le mode de reproduction/enregistrement de modèle.
Touche de MODE 2:	Sélectionne le mode d'édition de modèle.
Touche de MODE 3:	Sélectionne le mode de reproduction/édition de morceau.
Touche de MODE 4:	Sélectionne le mode de réglage d'instrument.
Touche de MODE 5:	Sélectionne le mode de fonction de système.

   - Une LED rouge à gauche des touches s'allume lorsque la touche est enclenchée et clignote pour indiquer les noires au tempo actuel du DDD-5. Pendant la reproduction d'un modèle ou d'un morceau, ces LED clignotent en séquence pour indiquer les temps dans une barre.

6. **Touche de "FLAM"**
   Appuyer sur cette touche et la maintenir enfoncée pendant qu'une touche d'instrument est utilisée pour faire résonner un doublement (double coup).

7. **Touche de roulement (ROLL)**
   Appuyer sur cette touche et la maintenir enfoncée pendant qu'une touche d'instrument est utilisée pour faire résonner un roulement (coups continus).

8. **Touche de groupe d'instruments (INSTRUMENT GROUP)**
   Commute les touches d'instruments entre les groupes d'instruments supérieur et inférieur, permettant la sélection de deux ensembles différents de sept voix d'instruments.
   - Deux LED rouges indiquent quel groupe d'instruments a été sélectionné.

9. **Touches d'instruments (INSTRUMENT)**
   Les touches d'instruments permettent de reproduire les instruments du DDD-5 et elles répondent à la force du toucher. Dans le groupe d'instruments supérieur, ces touches sont appelées touches A à G. Dans le groupe d'instruments inférieur, ces touches sont appelées touches H à N. Les noms des instruments indiqués au dessus des touches font référence aux instruments dans l'ensemble d'instruments "par défaut". D'autres instruments peuvent être affectés à ces touches.

10. **Nom de mode (MODE NAME) (Mode programmable)**

11. **Touche d'enregistrement/chargement (RECORD/LOAD)**
    Cette touche a trois fonctions:
    - Enregistrement en temps réel (REAL TIME RECORD): Pour enregistrer un modèle en temps réel, maintenir enfoncée cette touche et appuyer sur la touche de démarrage (START).
    - Enregistrement par étape (STEP RECORD): Pour enregistrer un modèle par étape, maintenir enfoncée cette touche et appuyer sur la touche d'arrêt (STOP).
    - Chargement (LOAD): Lorsque la fonction de transfert de données est sélectionnée, cette touche permet de sélectionner la fonction de chargement.
    - Une LED rouge à gauche de cette touche s'allume lorsque la fonction d'enregistrement est activée (ON).

12. **Touche d'arrêt/vérification (STOP/VERIFY)**
    Cette touche a deux fonctions:
    - Arrêt (STOP): Lorsqu'elle est enclenchée pendant la reproduction d'un modèle ou d'un morceau, la reproduction est arrêtée immédiatement.
    - Vérification (VERIFY): Lorsque la fonction de transfert de données est sélectionnée, cette touche permet de sélectionner la fonction de vérification.

13. **Touche de démarrage/sauvegarde (START/SAVE)**
    Cette touche a deux fonctions:
    - Démarrage (START): Après la sélection d'un modèle ou d'un morceau, une pression sur cette touche démarre la reproduction. La LED de fonctionnement (RUN) s'allume lorsque la reproduction démarre.
    - Sauvegarde (SAVE): Lorsque la fonction de transfert de données est sélectionnée, cette touche permet de sélectionner la fonction de sauvegarde.

14. **Touche de tempo de jeu manuel/annulation (TAP TEMPO/CANCEL)**
    Cette touche a deux fonctions:
    - Tempo de jeu manuel (TAP TEMPO): Lorsque cette touche est pressée deux fois, le DDD-5 reconnaît l'intervalle de temps entre les pressions sur une touche comme la longueur d'une noire, et règle le tempo en fonction.
    - Annulation (CANCEL): Une pression sur cette touche pendant une opération de chargement, de sauvegarde ou de vérification annule instantanément l'opération.

15. **LED de fonctionnement (RUN)**
    Cette LED rouge s'allume pendant la reproduction d'un modèle ou d'un morceau.
    - Si la touche d'arrêt (STOP) est pressée une fois pendant la reproduction, cette LED clignote. La reproduction peut être reprise à partir du point où elle s'est arrêtée en appuyant sur la touche de démarrage (START).
    - Si la touche d'arrêt (STOP) est pressée deux fois pendant la reproduction, cette LED s'éteint. La reproduction commence à partir du début du modèle ou du morceau lorsque la touche de démarrage (START) est pressée.

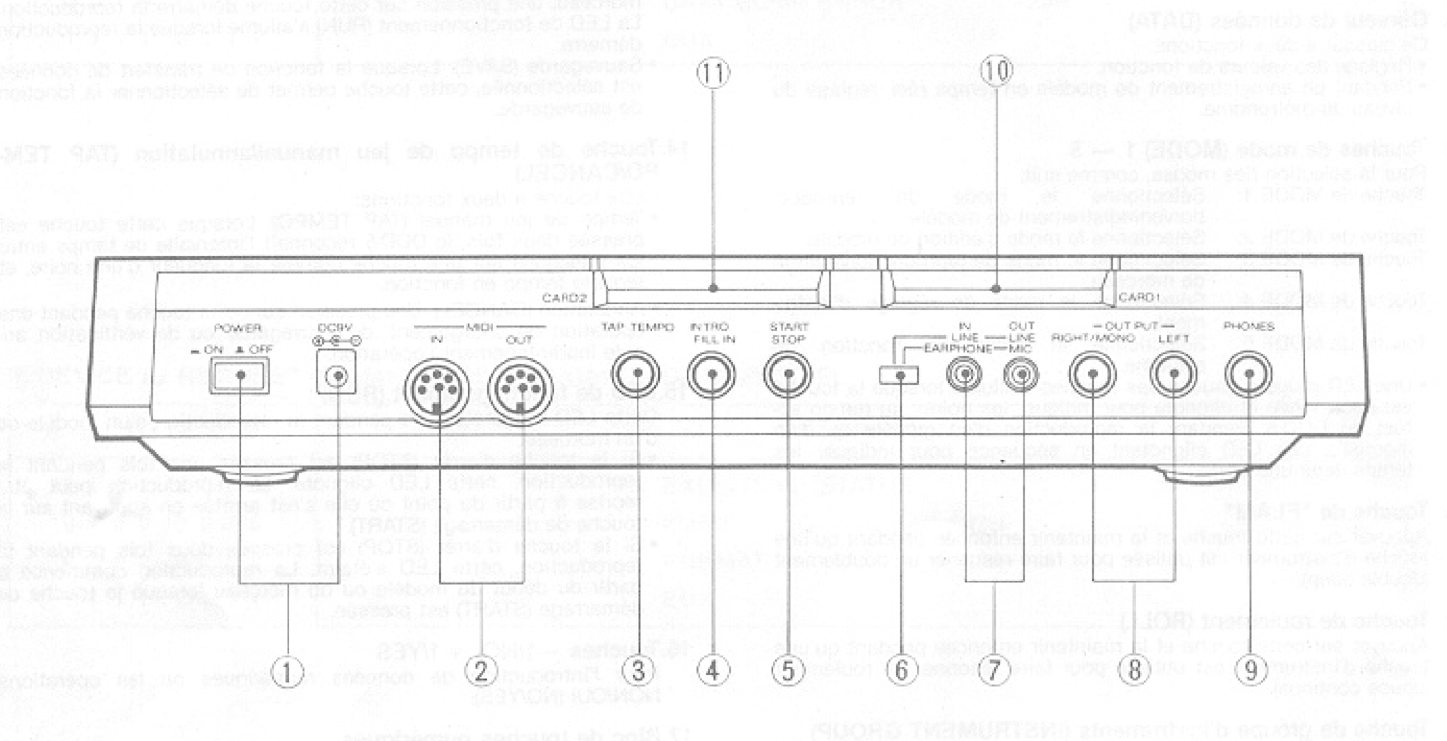
16. **Touches** – 1/NO, + 1/YES
    Pour l'introduction de données numériques ou les opérations NON/OUI (NO/YES).

17. **Bloc de touches numériques**
    Ce bloc de touches a deux types de fonctions:
    - Se référer, pour l'introduction de données numériques, au nombre imprimé à gauche au dessus des touches numériques.
    - Se référer, pour le réglage des fonctions de longueur de temps, de résolution et de métronome, aux fractions imprimées à droite au dessus des touches numériques.

18. **Touches de curseur**
    Déplacent le curseur à gauche ou à droite sur l'affichage LCD, selon le sens de la flèche au dessus de la touche.

19. **Panneau LCD (affichage à cristaux liquides)**
    Indique l'état actuel du DDD-5: fonction, modèle, morceau, tempo, etc.

3. PANNEAU ARRIERE/CONNEXIONS



1. Interrupteur d'alimentation (POWER)

2. Bornes d'entrée/sortie MIDI (MIDI IN/OUT)
Pour une connexion à d'autres machines de rythmes ou à des ordinateurs-séquenceurs, synthétiseurs ou blocs de rythmes MIDI.

3. Tempo de jeu manuel (TAP TEMPO)
Pour connecter un contacteur au pied comme le PS-1 KORG pour utiliser la fonction de tempo de jeu manuel.

4. Introduction/remplissage (INTRO/FILL-IN)
Pour connecter un contacteur au pied comme le PS-1 KORG pour utiliser la fonction d'introduction/remplissage dans le mode de préréglage.
- Le double contacteur au pied PS-2 KORG est idéal car il permet de contrôler à la fois le démarrage/arrêt et l'introduction/remplissage dans le mode de préréglage.

5. Démarrage/arrêt (START/STOP)
Pour connecter un contacteur au pied comme le PS-1 KORG pour utiliser la fonction de démarrage/arrêt pendant une reproduction ou un enregistrement.

6. Commutateur de niveau de bande (TAPE LEVEL)
Règle les canaux d'entrée/sortie de bande (TAPE IN/OUT) du DDD-5 sur entrée/sortie de ligne (LINE IN/OUT) ou sortie casque/entrée micro (PHONES OUT/MIC IN) lors de la sauvegarde de données sur bande cassette ou de la synchronisation du DDD-5 sur un enregistreur multi-pistes.

7. Jacks d'entrée/sortie de bande (TAPE IN/OUT)
Pour connecter le DDD-5 à un enregistreur de cassette lors de la sauvegarde de données sur une bande cassette ou à un enregistreur multi-pistes lors de la synchronisation du DDD-5 sur un enregistreur multi-pistes.

8. Jacks de sortie (OUTPUT)
Pour contrôler la sortie du DDD-5. Pour une sortie stéréo, connecter les deux sorties L et R/MONO à un amplificateur ou à une table de mixage. Pour une sortie mono, connecter la sortie R/MONO à un amplificateur.

9. Jack de casque (HEADPHONE)
Pour un contrôle par un casque stéréo.

10. Fente de carte 1 (CARD SLOT 1)
Pour l'insertion d'une carte MEM ou MEV (ROM ou RAM) KORG. Les cartes MEM (ROM) contiennent des données de modèles, des données de modèles plus des données de voix ou des données de voix seulement préprogrammées. Les cartes MEV (RAM) permettent de sauvegarder (mettre en mémoire) des données de modèles et de morceaux personnels.

11. Fente de carte 2 (CARD SLOT 2)
SEULEMENT pour l'insertion de cartes de voix MEM (ROM) KORG.

MISE EN ROUTE

REMARQUE: Dans ce chapitre, et dans tous les chapitres suivants, si une touche a deux fonctions, seule la fonction concernant l'opération qui est décrite sera mentionnée. Par exemple, la touche de démarrage/sauvegarde (START/SAVE) sera appelée simplement de démarrage (START) lorsqu'elle est utilisée pour démarrer la reproduction et de sauvegarde (SAVE) lorsqu'elle est utilisée pour sélectionner l'opération de sauvegarde de données. Le nom des touches dépend également, bien sûr, du mode actuel du DDD-5 (mode de préréglage ou programmable).

1. MISE SOUS TENSION

Après avoir connecté le DDD-5 comme indiqué dans la section PANNEAU ARRIERE/CONNEXIONS, le mettre sous tension. (Il est conseillé de mettre tout d'abord sous tension le DDD-5, puis la table de mixage — si une table est utilisée — et finalement l'amplificateur. Cela évite toute "saute de puissance" qui peut endommager les haut-parleurs).

Le DDD-5 est réglé, à sa sortie d'usine, dans le mode programmable; lorsqu'il est mis sous tension, l'affichage LCD suivant apparaît donc:

```
KORG    DDD-5
PROGRAMMABLE
```

Le LCD affiche, après quelques secondes, le modèle 00. Cet affichage sera expliqué plus loin dans ce manuel.

```
PTN  SELECT       I:0
P00-01  :*PTN-00*
```

Les instruments du DDD-5 peuvent alors être reproduits.

REMARQUE: Pour entendre immédiatement le DDD-5 reproduire un modèle, sauter à la section 2 du chapitre suivant "FONCTIONS DE REPRODUCTION".

2. REPRODUCTION MANUELLE

Reproduire les instruments en frappant sur les touches d'instruments. Régler le volume à l'aide du curseur de VOLUME. Vous remarquerez que le volume des touches répond également à la manière dont vous jouez. Plus une touche est frappée durement, plus le niveau du son est fort.

"FLAMS" ET ROULEMENTS

Maintenir enfoncée la touche FLAM et jouer sur les touches d'instruments. Chaque fois qu'une touche est enfoncée, deux coups très près l'un de l'autre sont entendus. Les batteurs créent des "flams" (en particulier sur une caisse claire ou un tom) en frappant la caisse avec les deux baguettes. L'intervalle de temps entre les coups (temps de "flam") ajoute une réelle puissance au son.
Maintenir ensuite la touche de roulement (ROLL) enfoncée, puis jouer sur les touches d'instruments. Une série de coups continus, en succession rapide, sont entendus tant qu'à la fois la touche de roulement (ROLL) et une touche d'instrument sont maintenues enclenchées. Les batteurs jouent normalement les roulements sur une caisse claire, bien qu'ils puissent créer des effets intéressants lorsqu'ils sont joués sur d'autres instruments.
Sur le DDD-5, le temps de "flam" et le taux de roulement peuvent être réglés (voir f-5 "Roulement/flam" de la section 2 du chapitre "ENREGISTREMENT DES MODELES").

CHANGEMENT DES GROUPES D'INSTRUMENTS

Appuyer sur la touche de groupe d'instruments (INSTRUMENT GROUP) à gauche des touches d'instruments. Cela commute les touches d'instruments entre deux groupes d'instruments, supérieur et inférieur.

REMARQUE: Les deux groupes d'instruments du DDD-5, à sa sortie d'usine, contiennent un ensemble d'instruments "par défaut". Nous expliquerons plus tard comment sélectionner d'autres ensembles d'instruments et comment affecter d'autres voix d'instruments aux touches d'instruments.

GROUPE D'INSTRUMENTS SUPERIEUR

Dans le GROUPE D'INSTRUMENTS SUPERIEUR (indiqué par la LED supérieure au dessus de la touche de groupe d'instruments (INSTRUMENT GROUP), les touches d'instruments produisent les voix indiquées dans la rangée supérieure des deux rangées de noms au dessus des touches d'instruments. Ce sont:

BASS	Grosse caisse
SNARE	Caisse claire
CLOSED HIHAT	HiHat fermé (pédale en bas)
OPEN HIHAT	HiHat ouvert (pédale en haut)
COWBELL	Clochette
CLAPS	Applaudissements
STICK	Baguettes frappées l'une contre l'autre

GROUPE D'INSTRUMENTS INFERIEUR

Dans le GROUPE D'INSTRUMENTS INFERIEUR (indiqué par la LED inférieure au dessus de la touche de groupe d'instruments (INSTRUMENT GROUP), les touches d'instruments produisent les voix indiquées dans la rangée inférieure des deux rangées de noms au dessus des touches d'instruments. Ce sont:

HI TOM	Tom (accord haut)
MID TOM	Tom (accord médium)
LO TOM	Tom (accord bas)
CRASH	Cymbale "Crash"
RIDE	Cymbale "Ride"
THUMB BASS	Guitare basse (le pouce joue la note "la")
PULL BASS	Guitare basse (la note "la" est tirée)

REMARQUE: Les deux voix de guitare basse peuvent être accordées sur des diapasons autres que "la" (voir f-4 "ACCORD" de la section 2 du chapitre "REGLAGE DES INSTRUMENTS"). En général, l'accord, la longueur de décroissance et le niveau de toutes les voix d'instruments peuvent être modifiés dans le mode de REGLAGE DES INSTRUMENTS.

3. CHANGEMENT DE MODE

Le DDD-5 fonctionne dans deux modes, les modes de préréglage et programmable. Ils sont décrits dans la section "PRINCIPALES CARACTERISTIQUES DU DDD-5", au début de ce manuel.

Le mode dans lequel est réglé le DDD-5 affecte toutes ses opérations; avant de décrire d'autres opérations, voici comment changer de mode. Cette opération peut être effectuée à partir soit du mode de préréglage, soit du mode programmable. Les mêmes touches sont utilisées pour cette opération, mais elles ont des noms de touches différents en fonction du mode actuel du DDD-5.

(1) Sélectionner la fonction OPERATION en appuyant sur la touche de MODE 5, puis sur la touche f-7 (si le mode actuel est le mode programmable) ou sur la touche de mode de fonction (FUNCTION MODE) puis sur la touche de préréglage (PRESET) G (si le mode actuel est le mode de préréglage).

L'affichage LCD indique

```
CHANGE  OPERATION
        Sure(Y/N)?
```

(2) Appuyer sur la touche YES pour exécuter la fonction de changement d'opération. (Il est possible d'annuler cette opération en appuyant sur la touche NO si le mode ne doit pas être changé). Le DDD-5 est alors dans l'autre de ses deux modes de fonctionnement. L'affichage LCD indique le morceau préréglé 00 (dans le mode de préréglage) ou le modèle 00 (dans le mode programmable). Des exemples de ces affichages sont donnés plus loin dans ce manuel.

(3) Une fois que le mode est changé, il FAUT se rappeler de changer le panneau avant amovible parce que lorsqu'un nouveau mode est sélectionné, presque toutes les commandes du DDD-5 ont de nouvelles fonctions. Le panneau avant approprié indique quelles sont ces nouvelles fonctions.
Déposer le panneau actuellement en place en poussant les attaches de panneau (qui tiennent les coins supérieurs du panneau) vers le haut et en enlevant le panneau en le soulevant par son bord supérieur.
Installer le nouveau panneau en faisant glisser en place son bord inférieur et en appuyant fermement sur les coins supérieurs de sorte que les attaches du panneau s'enfoncent en position, maintenant fermement le panneau en place.

REMARQUE: Le mode de fonctionnement du DDD-5 peut également être changé en utilisant l'opération de réinitialisation du système (voir le chapitre "REINITIALISATION DU SYSTEME"). Cette opération réinitialise cependant tout le contenu de la mémoire du DDD-5 et elle doit être utilisée avec précaution. Tous les modèles, morceaux, morceaux préréglés, combinaisons et ensembles d'instruments seront ramenés à leur état préréglé.

FONCTIONS DE REPRODUCTION

1. DESCRIPTION GENERALE

Quatre types de parties de rythmes peuvent être reproduits sur le DDD-5: des modèles, des morceaux, des morceaux préréglés et des combinaisons. Avant ou pendant la reproduction de ces quatre types de parties de rythmes, le tempo de reproduction peut être modifié. Le tempo peut également être mémorisé pour chaque morceau (voir f-7 "TEMPO", dans la section 2 du chapitre "CREATION D'UN MORCEAU") et pour chaque morceau préréglé et combinaison (voir la section 2 du chapitre "FONCTIONS DU MODE DE PREREGLAGE"). Vous pouvez également, pendant une reproduction, sélectionner une autre partie de rythme du même type (si, par exemple, vous reproduisez un modèle, vous pouvez sélectionner un autre modèle). La nouvelle partie de rythme commence à être reproduite à la barre suivante.

- Un MODELE est un groupe de temps qui forment un rythme unique. La reproduction d'un modèle est exécutée dans le mode programmable. Lorsque vous reproduisez un modèle, il est répété jusqu'à ce que la reproduction soit arrêtée. Vous pouvez alors reproduire à nouveau le modèle depuis le début ou reprendre la reproduction à partir du point où elle a été arrêtée. La reproduction d'un modèle peut également commencer à partir d'une barre sélectionnée.

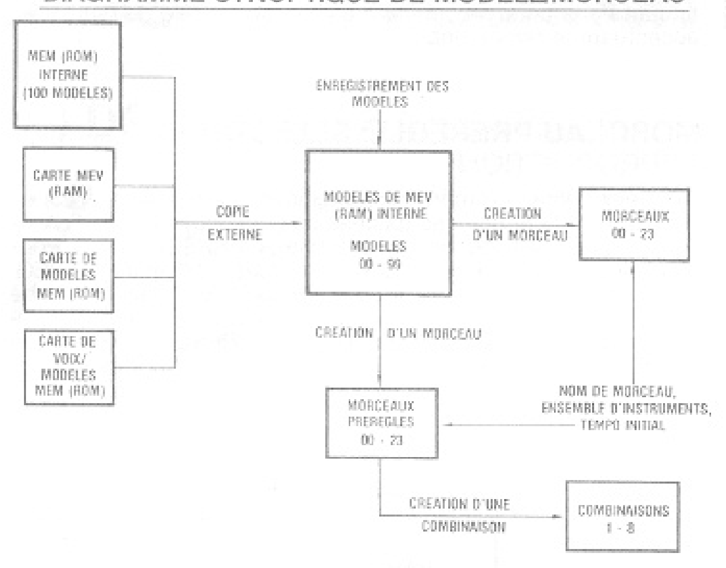
- Un MORCEAU est un groupe de modèles connectés pour former un accompagnement rythmique pour tout un morceau. Vous pouvez décider de la manière dont les modèles sont affectés à différentes parties du morceau (introduction, couplet, choeur, solo, etc.) et du nombre de fois où ils sont reproduits. Un morceau peut contenir des changements de tempo et des répétitions et vous pouvez même insérer un morceau dans un autre morceau. La reproduction d'un morceau est exécutée dans le mode programmable. Tout le morceau est reproduit (seulement une fois) en appuyant sur la touche de démarrage (START). Vous pouvez aussi arrêter la reproduction du morceau à n'importe quel moment, puis le reproduire à nouveau à partir du début, ou reprendre la reproduction à partir du point où elle a été arrêtée. La reproduction d'un morceau peut également commencer à partir d'une barre sélectionnée.

- Un MORCEAU PREREGLE est créé en sélectionnant quatre modèles: un modèle d'introduction, un modèle de rythme, un modèle de remplissage et un modèle de conclusion. La reproduction d'un morceau préréglé est exécutée dans le mode de préréglage. Lorsque vous appuyez sur la touche de démarrage (START), le modèle de rythme est reproduit de manière continue (comme la reproduction de modèle dans le mode programmable). La reproduction peut aussi commencer avec le modèle d'introduction, puis passer automatiquement au modèle de rythme. Vous pouvez, à n'importe quel moment, ajouter le modèle de remplissage, qui sera reproduit une fois, puis revenir au modèle de rythme. Vous pouvez arrêter instantanément la reproduction, ou arrêter la reproduction avec le modèle de conclusion. Un autre morceau préréglé peut être sélectionné pendant la reproduction. Le modèle de rythme du nouveau morceau préréglé commence à être reproduit à la barre suivante. Les autres options comprennent la reproduction répétée du modèle d'introduction, de remplissage ou de conclusion.

- Une COMBINAISON est similaire à un morceau préréglé, mais avec plus d'options. Deux modèles de rythme (A et B) et deux modèles de remplissage (A et B) sont fournis. Lorsque vous sélectionnez un modèle de remplissage, vous avez l'option de retourner au modèle de rythme en cours ou de démarrer la reproduction du second modèle de rythme. Le modèle de rythme A peut, par exemple, être utilisé comme modèle de base pour un solo et le modèle de rythme B comme modèle de base pour un choeur. La reproduction d'une combinaison est exécutée dans le mode de préréglage.

REMARQUE: Tous les modèles, morceaux, morceaux préréglés et combinaisons peuvent être ramenés à leur état préréglé en utilisant la fonction de réinitialisation du système et en sélectionnant le mode de préréglage (voir le chapitre "REINITIALISATION DU SYSTEME"). Cette fonction doit être utilisée avec précautions car elle efface toutes les données que vous avez programmées dans le DDD-5.
Le schéma synoptique suivant indique la relation entre les modèles, morceaux, morceaux préréglés et combinaisons du DDD-5.

DIAGRAMME SYNOPTIQUE DE MODELE/MORCEAU



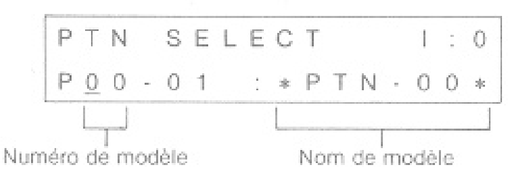
Les modèles doivent, pour la reproduction, être stockés dans la MEV (RAM) (mémoire vive) interne du DDD-5 qui peut contenir jusqu'à 100 modèles (numérotés de 00 à 99). Des modèles peuvent être créés directement dans la MEV en utilisant la fonction "ENREGISTREMENT DE MODELE". Des modèles peuvent être chargés dans la MEV à partir de la MEM (ROM) interne du DDD-5 (qui contient 100 modèles préprogrammés) ou à partir d'une carte MEV (KORG RAM) (voir "COPIE EXTERNE" dans la section 2 du chapitre "EDITION DES MODELES"). Un nom peut être attribué aux modèles une fois qu'ils sont dans la MEV. Des morceaux et des morceaux préréglés sont créés en sélectionnant des modèles stockés dans la MEV. Un nom peut être attribué aux morceaux et morceaux préréglés et ils portent le même nom (le morceau 1, par exemple, a le même nom que le morceau préréglé 1) bien qu'ils puissent contenir des modèles différents. La mémoire du DDD-5 peut contenir jusqu'à 24 morceaux et 24 morceaux préréglés.

Des combinaisons sont créées à partir de modèles qui ont été affectés aux morceaux préréglés. La mémoire du DDD-5 peut contenir jusqu'à 8 combinaisons.

2. SELECTION ET REPRODUCTION D'UN MODELE

La sélection et la reproduction d'un modèle sont exécutées dans le mode programmable.

(1) Mettre sous tension le DDD-5. Si le DDD-5 est déjà sous tension et que l'une des autres touches de MODE a été sélectionnée, appuyer sur la touche de MODE 1 pour régler la fonction de sélection de modèle. La LED à côté de la touche de MODE 1 clignote au tempo actuel, avec une longueur de temps correspondant au réglage actuel du métronome. L'affichage LCD indique le modèle actuellement sélectionné (le modèle 00 si le DDD-5 vient juste d'être mis sous tension). Si aucun nom n'a été donné au modèle, un numéro apparaît dans la section nom de modèle de l'affichage LCD.



(2) Utiliser le bloc de touches numériques ou les touches −1, +1 pour sélectionner le numéro du modèle à reproduire (00 — 99). Le numéro et le nom du nouveau modèle apparaissent sur l'affichage LCD.

(3) Si le modèle contient plus d'une barre, la barre à partir de laquelle la reproduction commencera peut être sélectionnée. (Cette opération peut être omise dans le cas de modèles contenant une barre, ou pour démarrer la reproduction à partir de la barre 1). Appuyer sur la touche CURSOR pour amener le curseur sur le compte de barres et utiliser les touches numériques ou les touches −1, +1 pour sélectionner le numéro de la barre.



(4) Appuyer sur la touche de démarrage (START) pour reproduire le modèle sélectionné. La LED de fonctionnement (RUN) s'allume et l'affichage LCD indique la barre en cours de reproduction.



- Pendant une reproduction, il est possible de sélectionner un autre modèle en utilisant la procédure décrite dans l'étape 2 ci-dessus. Le numéro du nouveau modèle apparaît immédiatement. A la fin de la barre actuelle, le nom du nouveau modèle apparaît et le nouveau modèle commence à être reproduit.
- Pendant une reproduction, les LED à côté des cinq touches de MODE clignotent sur chaque temps, de gauche à droite, en séquence, en commençant à la touche de MODE 1 pour indiquer le temps 1. S'il y a plus de quatre temps dans une barre, la LED de la touche de MODE 2 clignote pour indiquer le cinquième temps et la séquence clignotante continue de gauche à droite, en commençant à la LED de la touche de MODE 2, jusqu'à la fin de la barre. A la barre suivante, le clignotement commence à nouveau à la LED de la touche de MODE 1.

(5) Appuyer sur la touche d'arrêt (STOP) pour arrêter provisoirement la reproduction. La LED de fonctionnement (RUN) clignote et le LCD revient à l'affichage de sélection de modèle, indiquant la barre à laquelle la reproduction s'est arrêtée.

(6) La reproduction peut alors être reprise à partir du point où elle a été arrêtée en appuyant sur la touche de démarrage (START) ou en appuyant à nouveau sur la touche d'arrêt (STOP) pour réinitialiser le modèle sur la barre 1 (la LED de fonctionnement (RUN) s'éteint dans ce cas et la reproduction peut être redémarrée à partir de la barre 1 en appuyant sur la touche START).

3. SELECTION ET REPRODUCTION D'UN MORCEAU

La sélection et la reproduction d'un morceau sont exécutées dans le mode programmable.

(1) Appuyer sur la touche de MODE 3 pour régler la fonction de sélection de morceau. La LED à côté de la touche de MODE 3 clignote au tempo actuel, avec une longueur de temps correspondant au réglage actuel du métronome. L'affichage LCD indique le morceau actuellement sélectionné (le morceau 00 si le DDD-5 vient juste d'être mis sous tension). Si aucun nom n'a été donné au morceau, la section du nom de morceau de l'affichage LCD est telle qu'indiqué ci-dessous.



(2) Utiliser le bloc de touches numériques ou les touches −1, +1 pour sélectionner le numéro du morceau à reproduire (00 — 23). Le numéro et le nom du nouveau morceau apparaissent sur l'affichage LCD.

(3) Il est alors possible de sélectionner la barre à partir de laquelle la reproduction commencera. (Cette opération peut être omise pour démarrer la reproduction à partir de la barre 1). Appuyer sur la touche CURSOR pour amener le curseur sur le compte de barres et utiliser les touches numériques ou les touches −1, +1 pour sélectionner le numéro de la barre.

```
S O N G   S E L E C T     I = 0
S 0 0 - 0 0 1 : * S N G - 0 0 *
```

Curseur

Compte de barres

(4) Appuyer sur la touche de démarrage (START) pour reproduire le morceau sélectionné. La LED de fonctionnement (RUN) s'allume et l'affichage LCD indique la barre en cours de reproduction.

```
S O N G   P L A Y         I = 0
S 0 0 - 0 0 2 : * S N G - 0 0 *
```

Compte de barres

- Pendant une reproduction, il est possible de sélectionner un autre morceau en utilisant la procédure décrite dans l'étape 2 ci-dessus. Le numéro du nouveau morceau apparaît immédiatement. A la fin de la barre actuelle, le nom du nouveau morceau apparaît et le nouveau morceau commence à être reproduit.
- Pendant une reproduction, les LED à côté des cinq touches de MODE clignotent sur chaque temps, de gauche à droite, en séquence, comme décrit dans la section 2 de ce chapitre.

(5) Appuyer sur la touche d'arrêt (STOP) pour arrêter provisoirement la reproduction. La LED de fonctionnement (RUN) clignote et le LCD revient à l'affichage de sélection de morceau, indiquant la barre à laquelle la reproduction s'est arrêtée.

(6) La reproduction peut alors être reprise à partir du point où elle a été arrêtée en appuyant sur la touche de démarrage (START) ou en appuyant à nouveau sur la touche d'arrêt (STOP) pour réinitialiser le morceau sur la barre 1 (la LED de fonctionnement (RUN) s'éteint dans ce cas et la reproduction peut être redémarrée à partir de la barre 1 en appuyant sur la touche START).

4. SELECTION ET REPRODUCTION D'UN MORCEAU PREREGLE

La sélection et la reproduction d'un morceau préréglé sont exécutées dans le mode de préréglage. Les morceaux préréglés contiennent quatre types de modèles. Les descriptions suivantes peuvent être utilisées comme guides lors de la création de modèles de morceau préréglé personnels.

Modèle d'introduction. C'est un modèle d'introduction pour régler le ton du morceau. Les modèles d'introduction commencent souvent avec un compte joué par un son court, comme avec la touche d'instrument STICK.

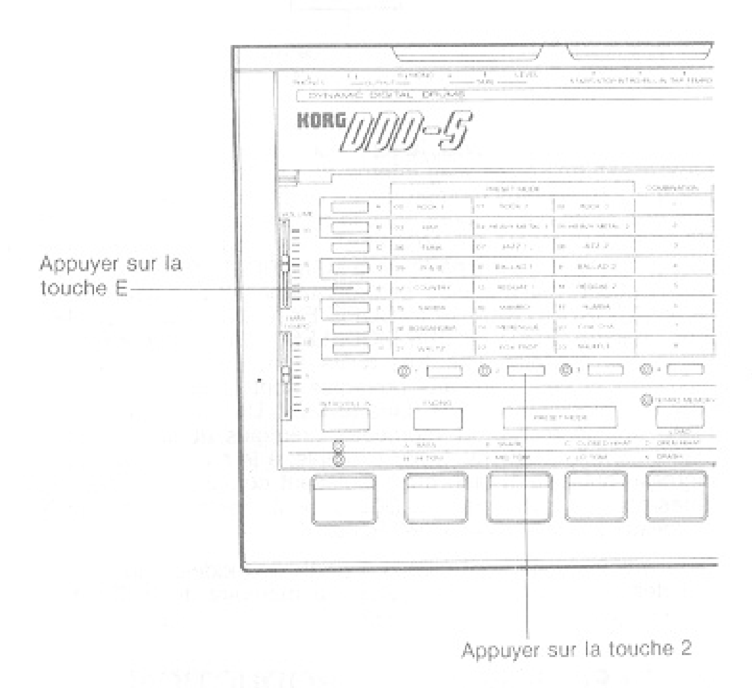
Modèle de rythme. Le rythme de base d'un morceau. Généralement un modèle assez simple (il est facile de créer des modèles complexes sur le DDD-5, mais il peut être ennuyeux de les écouter de manière répétée).

Modèle de remplissage. Généralement un modèle plus complexe pour ajouter une certaine variété au rythme de base d'un morceau préréglé. Utilise souvent des instruments qui ne sont pas utilisés dans le modèle de rythme.

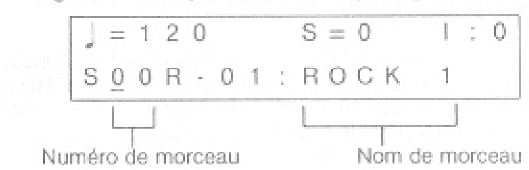
Modèle de conclusion. Termine le morceau en fanfare ou en continuant dans un style similaire à celui du modèle de rythme en accentuant le temps final.

MORCEAU PREREGLE: SELECTION ET REPRODUCTION

(1) Sélectionner un morceau préréglé (numéroté de 00 à 23) en appuyant sur une des touches de préréglage (PRESET) A — H et une des touches de préréglage (PRESET) 1 — 3. Pour sélectionner, par exemple, le morceau préréglé 13 (REGGAE), appuyer sur la touche PRESET E et sur la touche PRESET 2 (l'ordre d'utilisation des touches peut être inversé). La LED à côté de la touche PRESET 2 clignote au tempo actuel, avec une longueur de temps correspondant au réglage actuel du métronome.



L'affichage LCD indique le morceau préréglé sélectionné.



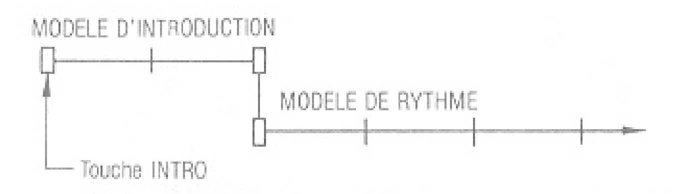
(2A) Appuyer sur la touche START pour reproduire le modèle de rythme.



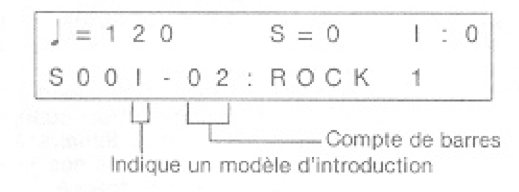
La LED de fonctionnement (RUN) s'allume et l'affichage LCD indique qu'un modèle de rythme est reproduit et la barre actuelle (tous les modèles de morceau préréglé peuvent contenir jusqu'à 99 barres).



(2B) Ou appuyer sur la touche INTRO pour démarrer la reproduction avec le modèle d'introduction, suivi automatiquement par le modèle de rythme.



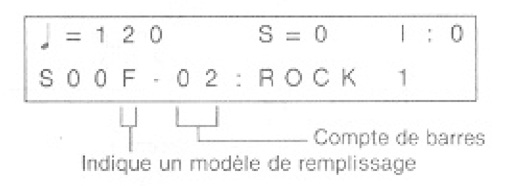
La LED de fonctionnement (RUN) s'allume et pendant la reproduction de l'introduction, l'affichage LCD indique qu'un modèle d'introduction est reproduit et la barre actuelle.



Après que le modèle d'introduction a été reproduit une fois, le modèle de rythme est automatiquement reproduit.

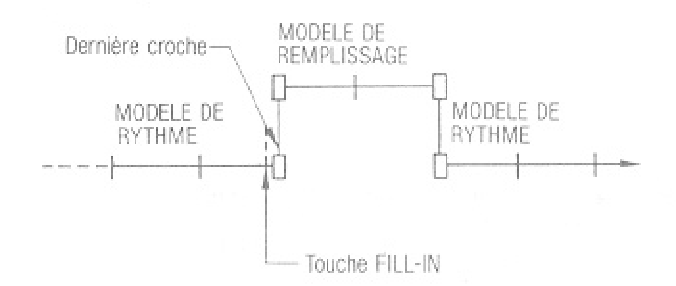
(3) Appuyer sur la touche FILL-IN à n'importe quel moment pendant une reproduction, pour reproduire le modèle de remplissage.

L'affichage LCD indique qu'un modèle de remplissage est reproduit et la barre actuelle.

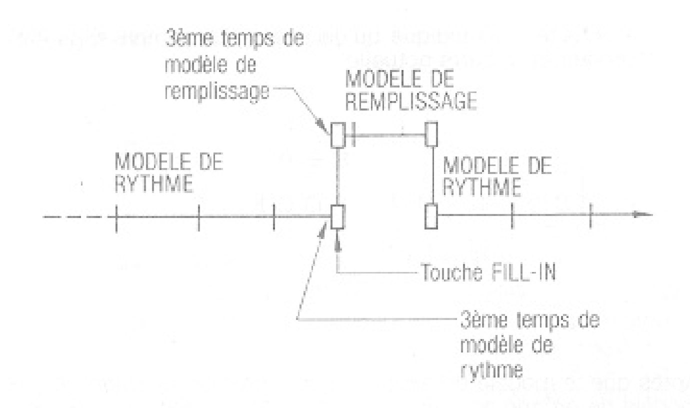


Après que le modèle de remplissage a été reproduit une fois, le modèle de rythme est automatiquement reproduit (sauf lorsque la fonction de remplissage est sélectionnée pendant un modèle de conclusion; la reproduction, dans ce cas, s'arrête après que le remplissage est reproduit).

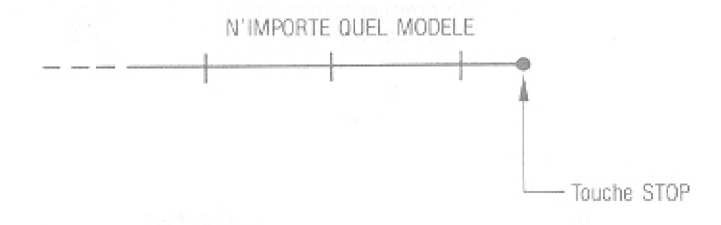
REMARQUE: Pour reproduire tout le modèle de remplissage, appuyer sur la touche FILL-IN pendant le dernier 16ème temps de la barre actuelle (cela signifie, en pratique, d'appuyer sur la touche FILL-IN avant le premier temps de la barre suivante). Tout le modèle de remplissage est reproduit à la barre suivante.



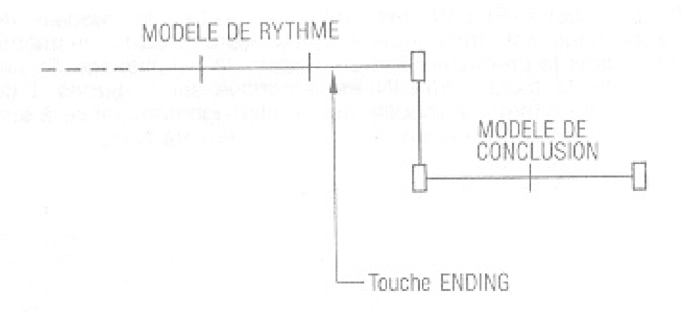
Si la touche FILL-IN est enfoncée avant, le modèle de remplissage est immédiatement reproduit, à partir du même point dans la première barre du modèle de remplissage. Si, par exemple, la touche FILL-IN est enfoncée sur le temps 3 du modèle de rythme, le modèle de remplissage commence à être reproduit à partir du temps trois de sa première barre.



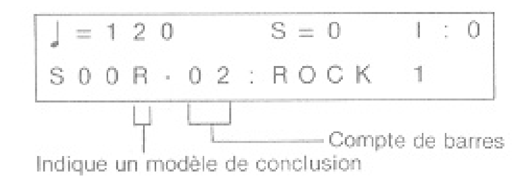
(4A) Appuyer sur la touche STOP pour arrêter instantanément la reproduction. La LED de fonctionnement (RUN) s'éteint.



(4B) Ou appuyer sur la touche ENDING à n'importe quel moment pendant une reproduction pour reproduire le modèle de conclusion. Le modèle de conclusion est reproduit à la fin de la barre actuelle.



L'affichage LCD indique qu'un modèle de conclusion est reproduit et la barre actuelle.



Après que le modèle de conclusion a été reproduit une fois, la reproduction s'arrête. La LED de fonctionnement (RUN) s'éteint.

- Pendant la reproduction d'un morceau préréglé, un autre morceau préréglé peut être sélectionné en utilisant la procédure décrite dans l'étape 2 ci-dessus. Le numéro du nouveau morceau préréglé apparaît immédiatement. Le nom du nouveau morceau préréglé apparaît à la fin de la barre actuelle et le modèle de rythme du nouveau morceau préréglé commence à être reproduit. Une combinaison peut également être sélectionnée en appuyant sur la touche PRESET 4 et l'une des touches PRESET A à H.
- Pendant une reproduction, les LED à côté des cinq touches de MODE clignotent sur chaque temps, de gauche à droite, en séquence, comme décrit dans la section 2 de ce chapitre.

MORCEAU PREREGLE: REPRODUCTION EN UTILISANT UN CONTACTEUR AU PIED

Des morceaux préréglés peuvent être reproduits en utilisant des contacteurs au pied pour les fonctions de démarrage/arrêt et d'introduction/remplissage. Cette possibilité est idéale pour un musicien qui joue d'un autre instrument tout en utilisant le DDD-5. Le contacteur au pied idéal pour cette opération est le KORG PS-2, un double contacteur au pied.
Connecter les contacteurs au pied au jacks START/STOP et INTRO/FILL-IN du panneau arrière du DDD-5. La reproduction d'un morceau préréglé est exécutée comme suit:

(1A) Appuyer une fois sur le contacteur au pied de démarrage/arrêt (START/STOP) pour démarrer la reproduction du modèle de rythme.
(1B) Ou appuyer sur le contacteur au pied d'introduction/remplissage (INTRO/FILL-IN) pour démarrer la reproduction du modèle d'introduction. Après que le modèle d'introduction a été reproduit une fois, la reproduction du modèle de rythme démarre automatiquement.

(2) Pendant une reproduction, appuyer sur le contacteur au pied INTRO/FILL-IN pour reproduire un remplissage.

(3A) Appuyer sur le contacteur au pied START/STOP pour reproduire le modèle de conclusion, en commencant la barre suivante.
(3B) Ou appuyer deux fois sur le contacteur au pied START/STOP pour arrêter instantanément la reproduction. La reproduction s'arrête à la seconde pression sur le contacteur au pied START/STOP.

MORCEAU PREREGLE: REPRODUCTION A BOUCLE

Tout modèle d'un morceau préréglé peut être reproduit de manière répétée en utilisant, comme suit, la fonction de reproduction à boucle.

(1) Pendant une reproduction, appuyer sur la touche soit −1 soit +1 pour sélectionner un autre modèle (qui sera indiqué sur l'affichage LCD de la manière normale). Ces touches permettent de passer par les modèles, dans l'ordre suivant, en commençant à partir d'un modèle de rythme:
Touche −1: Introduction, remplissage, conclusion, rythme.
Touche +1: Conclusion, remplissage, introduction, rythme.
La reproduction du modèle sélectionné démarre à la barre suivante et la reproduction à boucle continue jusqu'à ce que la touche STOP ou ENDING soit enfoncée.

(2) Pendant une reproduction à boucle, une pression sur la touche −1 ou +1 sélectionne un autre modèle pour une reproduction à boucle, selon la séquence décrite dans l'étape 1. Le nouveau modèle commence immédiatement à être reproduit.

- Il est possible, pendant une reproduction à boucle, de sélectionner un autre morceau préréglé en utilisant la procédure de sélection normale. Le numéro du nouveau morceau préréglé apparaît immédiatement. Le nom du nouveau morceau préréglé apparaît à la fin de la barre actuelle et le modèle de rythme du nouveau morceau préréglé commence à être reproduit. Une combinaison peut également être sélectionnée en appuyant sur la touche PRESET 4 et sur l'une des touches PRESET A á H.

5. SELECTION ET REPRODUCTION D'UNE COMBINAISON

La sélection et la reproduction d'une combinaison sont exécutées dans le mode de préréglage. Les combinaisons contiennent six types de modèles. (Les descriptions suivantes peuvent être utilisées comme guides lors de la création de modèles de combinaison personnels).

Modèle d'introduction. Même fonction que dans la reproduction de morceau préréglé.

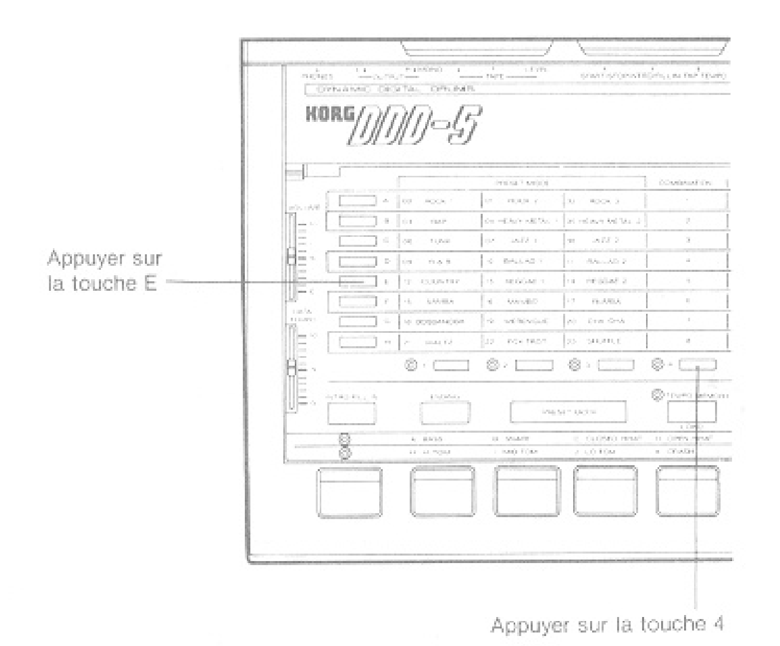
Modèles de rythmes A et B. Deux modèles, fournissant le rythme de base de la combinaison. Généralement ce sont des modèles assez simples (il est facile de créer des modèles complexes sur le DDD-5, mais il peut être ennuyeux de les écouter de manière répétée). Le modèle de rythme A est normalement utilisé pour les solos et le modèle de rythme B pour les choeurs.

Modèles de remplissage A et B. Ce sont, généralement, des modèles plus complexes pour ajouter une certaine variété aux rythmes de base de la combinaison. Ils utilisent souvent des instruments qui ne sont pas utilisés dans le modèle de rythme. Le modèle de remplissage A est construit afin d'ajouter une variété au modèle de rythme A et de fournir une transition adéquate du modèle de rythme A au modèle de rythme B. Le modèle de remplissage B est construit afin d'ajouter une variété au modèle de rythme B et de fournir une transition adéquate du modèle de rythme B au modèle de rythme A.

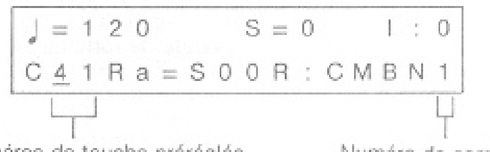
Modèle de conclusion. Même fonction que dans la reproduction de morceau préréglé.

COMBINAISON: SELECTION ET REPRODUCTION

(1) Sélectionner une combinaison (numérotée de 1 à 8) en appuyant sur une des touches de préréglage (PRESET) A — H et la touche de préréglage (PRESET) 4. Pour sélectionner, par exemple, la combinaison 5, appuyer sur la touche PRESET E et sur la touche PRESET 4 (l'ordre d'utilisation des touches peut être inversé). La LED à côté de la touche PRESET 4 clignote au tempo actuel, avec une longueur de temps correspondant au réglage actuel du métronome.



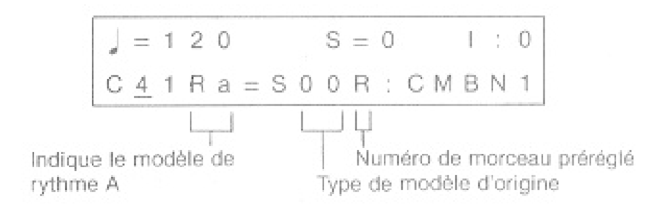
L'affichage LCD indique la combinaison sélectionnée.



Numéros de touche préréglée — Numéro de combinaison

La reproduction d'une combinaison est identique à la reproduction d'un morceau préréglé, avec les exceptions suivantes:

(1) Lorsque la reproduction d'un modèle de rythme commence (soit avec soit sans modèle d'introduction), le modèle de rythme A est tout d'abord reproduit. L'affichage LCD indique le modèle de rythme A. L'affichage LCD indique également, comme avec tous les modèles dans une combinaison, le morceau préréglé duquel ce modèle a été extrait et sa désignation comme type de modèle (introduction, rythme, remplissage ou conclusion) lorsqu'il était utilisé dans le morceau préréglé d'origine.

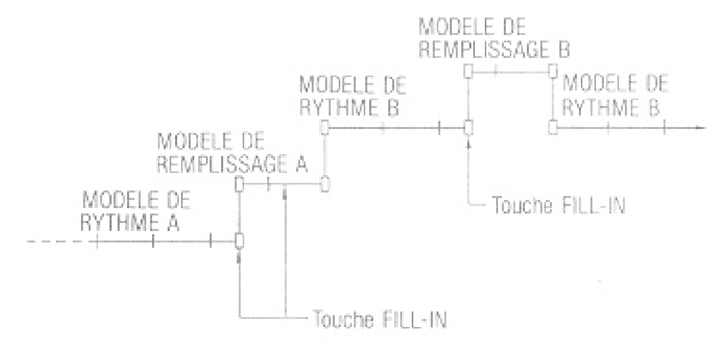


(2) Lorsque la touche FILL-IN est enfoncée pendant que le modèle de rythme A est reproduit, le modèle de remplissage A est reproduit, puis la reproduction revient au modèle de rythme A. Lorsque la touche FILL-IN est enfoncée pendant que le modèle de rythme B est reproduit, le modèle de remplissage B est reproduit, puis la reproduction revient au modèle de rythme B.

♩ = 1 2 0 S = 0 I : 0
C 4 1 F a = S 0 0 R : C M B N 1

Indique le modèle de remplissage A

(3) Le passage de la reproduction du modèle de rythme A au modèle de rythme B est effectué en appuyant deux fois sur la touche FILL-IN pendant la reproduction d'un modèle de remplissage. Si, par exemple, le modèle de rythme A est en cours de reproduction, deux pressions sur la touche FILL-IN provoquent la reproduction du modèle de remplissage A; la reproduction du modèle de rythme B commence alors automatiquement. La fois suivante où un remplissage est sélectionné, le modèle de remplissage B est reproduit.



La reproduction d'une combinaison en utilisant des contacteurs au pied est identiqu'e à la reproduction d'un morceau préréglé en utilisant des contacteurs au pied, avec les exceptions suivantes: Les modèles de remplissage sont reproduits de la même manière qu'une reproduction de modèle de remplissage en utilisant les touches du panneau avant. Par exemple, lorsque le modèle de rythme A est reproduit, une seule pression sur le contacteur au pied FILL-IN fait se reproduire le modèle de remplissage A, suivi par le modèle de rythme A. Une double pression sur le contacteur au pied FILL-IN fait se reproduire le modèle de remplissage A, suivi par le modèle de rythme B.

COMBINAISON: REPRODUCTION A BOUCLE

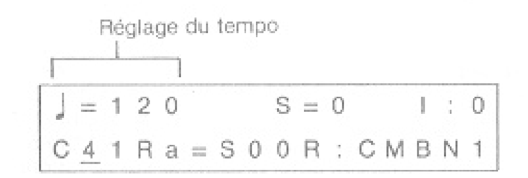
La reproduction à boucle de modèles de combinaison est identique à la reproduction à boucle de modèles de morceau préréglé, avec les exceptions suivantes:
Une pression sur la touche −1 ou +1 pour sélectionner un modèle pour reproduction à boucle permet de passer par les modèles dans l'ordre suivant, si l'on commence par le modèle rythme A.
Touche −1: Remplissage A, rythme B, remplissage B, introduction, conclusion, rythme A.
Touche +1: Conclusion, introduction, remplissage B, rythme B, remplissage A, rythme A.

6. TEMPO

Le DDD-5 peut fonctionner sur une gamme de tempo de 40 à 250 noires/minute. La procédure de réglage du tempo est différente selon si le DDD-5 est dans le mode de préréglage ou programmable.

MODE DE PREREGLAGE

(1) Tous les morceaux préréglés et toutes les combinaisons peuvent incorporer un tempo mémorisé en utilisant la fonction de mémoire de tempo décrite dans la section 2 du chapitre "FONCTIONS DU MODE DE PREREGLAGE". Lorsque la LED à côté de la touche de mémoire de tempo (TEMPO MEMORY) est allumée (comme elle l'est lorsque le mode de préréglage est activé), la reproduction démarre au tempo mémorisé, même si le réglage du tempo a été modifié avant la reproduction. Le tempo peut être réglé, pendant une reproduction, en utilisant le curseur TEMPO. Le tempo est indiqué sur l'affichage LCD.



(2) Pour démarrer la reproduction à un réglage de tempo non mémorisé, appuyer sur la touche TEMPO MEMORY de sorte que sa LED s'éteigne, puis régler le tempo en utilisant le curseur TEMPO ou les touches −1, +1. Le tempo peut également être réglé avant une reproduction en amenant le curseur sur la position tempo de l'affichage LCD. Pour cela, appuyer deux fois sur la touche CURSOR gauche. Le tempo peut alors être réglé en utilisant le curseur TEMPO, les touches −1, +1 ou le bloc de touches numériques.
La reproduction commence au nouveau réglage du tempo. Le tempo mémorisé peut être instantanément sélectionné pendant une reproduction en appuyant sur la touche TEMPO MEMORY de sorte que sa LED s'allume.

(3) Le tempo peut également être réglé avant ou pendant une reproduction en utilisant la touche de tempo de jeu manuel (TAP TEMPO). Lorsque cette touche est tapée deux fois, l'intervalle de temps entre les pressions est reconnu comme la longueur d'une noire et le tempo est réglé en conséquence. Si l'intervalle de temps est supérieur aux limites du tempo, le tempo est réglé sur ces limites. Les mêmes conditions concernant l'utilisation de la mémoire de tempo (TEMPO MEMORY) s'appliquent lors de l'utilisation du tempo de jeu manuel (TAP TEMPO).

• La fonction "tap tempo" peut également être exécutée avec un contacteur au pied (comme le PS-1 KORG) connecté au jack TAP TEMPO du panneau arrière du DDD-5.

MODE PROGRAMMABLE

(1) Le tempo peut être réglé avant ou pendant un enregistrement/reproduction d'un modèle ou une reproduction de morceau. Appuyer sur la touche f-7 pour sélectionner la fonction de tempo et utiliser le curseur de données (DATA), le bloc de touches numériques ou les touches −1, +1 pour régler le tempo. L'affichage LCD indique le réglage du tempo.

REMARQUE: Si le tempo est réglé avant une reproduction de morceau (c'est-à-dire dans le mode de sélection de morceau), ce tempo est mémorisé pour le morceau sélectionné; lorsque ce morceau est reproduit, il est reproduit au tempo mémorisé.



(2) La fonction "tap tempo" peut être utilisée (en appuyant ou non tout d'abord sur la touche f-7) de la même manière que dans le mode de préréglage.

REGLAGE DES INSTRUMENTS

1. DESCRIPTION GENERALE

Le mode de réglage des instruments permet d'affecter 14 voix aux touches d'instruments (2 pour chaque touche) pour constituer un ensemble d'instruments — comme la création d'une batterie de jazz personnelle. Les voix peuvent être sélectionnées de la MEM (ROM) interne (29 voix) ou de jusqu'à 2 cartes de voix MEM (KORG ROM) (jusqu'à 16 voix). Lorsqu'une voix est affectée à une touche d'instrument, ses réglages de sensibilité au toucher, de niveau de sortie, d'accord, de décroissance et de panoramique peuvent être modifiés.

Six ensembles d'instruments peuvent être créés et sélectionnés pour la reproduction de modèle (en utilisant f-1 "Sélection d'un réglage") ou la reproduction de morceau (dans le mode de "Sélection d'un morceau"). REMARQUE: Des ensembles d'instruments peuvent être mémorisés pour chaque morceau. Lorsque cette opération est effectuée, l'ensemble d'instruments est également mémorisé pour le morceau préréglé correspondant. Les ensembles d'instruments sont créés de la manière suivante:

- Sélection d'un ensemble d'instruments (fonction f-1).
- Affectation de voix aux touches (fonction f-6).
- Modification des sons d'une voix (fonctions f-2 à f-5, et f-7).

Le schéma synoptique suivant illustre le fonctionnement des ensembles d'instruments.

REMARQUE: Les sept touches d'instruments peuvent être commutées entre deux groupes d'instruments en utilisant la touche INSTRUMENT GROUP. Cela signifie que chaque touche peut reproduire deux voix. Le niveau de sortie, le panoramique, l'accord total, la décroissance totale et la sensibilité au toucher de chaque voix peuvent être réglés. Voir les fonctions f-2 à f-7 dans ce mode.

Les fonctions dans le mode de "Réglage des instruments" sont les suivantes:

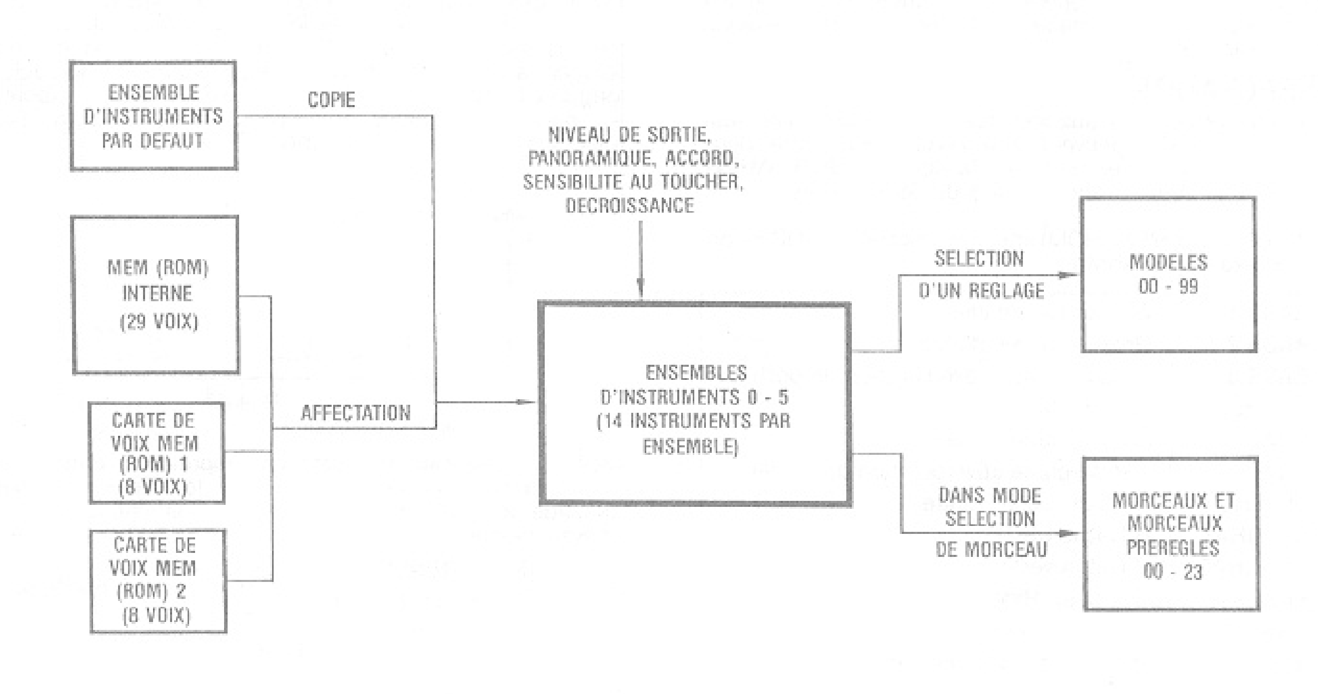
f-1: SELECTION D'UN REGLAGE

Permet de sélectionner l'un de six ensembles d'instruments, avant de créer un ensemble d'instruments, ou de reproduire ou d'enregistrer un modèle. (La sélection des ensembles d'instruments pour des morceaux est exécutée dans le mode de "Sélection d'un morceau" et elle est décrite dans la section 3 du chapitre "CREATION D'UN MORCEAU").

REMARQUE: Lorsque l'opération di réinitialisation du système est exécutée (voir le chapitre "REINTIALISATION DU SYSTEME" pour plus de détails) et que le DDD-5 est réinitialisé au mode de préréglage, les six ensembles d'instruments sont préréglés pour contenir six groupes d'instruments pour une utilisation dans les morceaux préréglés et les modèles.

f-2: NIVEAU DE SORTIE

Permet de régler le niveau maximum de chaque instrument, lorsque la touche d'instrument est frappée avec une force maximum. GAMME: 00 — 15. L'instrument est silencieux au réglage zéro.



• Le niveau de sortie est également influencé par la dynamique de séquence enregistrée dans le mode de "Paramètres de séquence" (voir la section 5 du chapitre "ENREGISTREMENT DES MODELES" pour plus de détails.)

f-3: PANORAMIQUE

Permet de régler la position stéréo de chaque instrument, sur sept positions: L3 (extrême gauche), L2, L1, C (centre), R1, R2, R3 (extrême droite).

f-4: ACCORD

Permet d'accorder le diapason de tous les instruments, sur une gamme d'approximativement une octave. GAMME: 000 — 127 (l'accord standard est à un réglage de 064: ce réglage accorde les sons de THUMB BASS et PULL BASS sur la note "la" = 440). Chaque étape est égale à environ 9,45 cents (un cent est 1/100ème d'un demi-ton). Avec cette fonction, de nouvelles voix de rythmes (comme un ensemble de toms accordés) ou des voix à diapason accordé (THUMB BASS ou COWBELL par exemple) peuvent être créées.

• L'accord est également influencé par l'accord de séquence enregistré dans le mode de "Paramètres de séquence" (voir la section 5 du chapitre "ENREGISTREMENT DES MODELES" pour plus de détails). La fonction d'accord de séquence peut être utilisée pour accorder des notes individuelles sur des sons à diapason (PULL BASS par exemple), pour créer des mélodies ou des "riffs" dans un modèle.

• En contraste avec l'accord de séquence, la fonction d'accord du mode de "Réglage des instruments" influence toutes les notes jouées par un instrument. Elle est donc indiquée sur l'affichage LCD comme "accord total" (TOTAL TUNE).

f-5: DECROISSANCE

Permet de modifier la longueur de chaque voix (la décroissance signifie le taux auquel la voix s'atténue jusqu'au silence). GAMME: 00 — 15 (la longueur standard est à un réglage de 15).

• La décroissance est également influencée par la décroissance de séquence enregistrée dans le mode de "Paramètres de séquence" (voir la section 5 du chapitre "ENREGISTREMENT DES MODELES" pour plus de détails).

• En contraste avec la décroissance de séquence, la fonction de décroissance du mode de "Réglage des instruments" influence toutes les notes jouées par un instrument. Elle est donc indiquée sur l'affichage LCD comme "décroissance totale" (TOTAL DECAY).

f-6: AFFECTATION

Permet d'affecter des voix aux touches d'instruments. Les sept touches d'instruments peuvent être commutées entre deux groupes d'instruments, en utilisant la touche INSTRUMENT GROUP. Les voix peuvent être choisies de deux souces:

(1) MEM (ROM): La MEM (ROM) (mémoire morte) du DDD-5 contient les 29 voix suivantes:

I01	BASS 1	Grosse caisse (dure)
I02	BASS 2	Grosse caisse (douce)
I03	BASS 3	Grosse caisse (réverbération de porte)
I04	SNARE 1	Caisse claire
I05	SNARE 2	Caisse claire (basse)
I06	SNARE 3	Caisse claire (réverbération de porte)
I07	RIMSHOT	Bord de caisse claire
I08	CL HIHAT	HiHat fermé
I09	OP HIHAT	HiHat ouvert
I10	RIDE	Cymbale "Ride"
I11	CRASH	Cymbale "Crash"
I12	STICK	Deux baguettes frappées l'une contre l'autre
I13	HI TOM	Tom haut
I14	MID TOM	Tom médium
I15	LO TOM	Tom bas
I16	HI CONGA	Conga haute
I17	LO CONGA	Conga basse
I18	MU CONGA	Conga en sourdine
I19	TIMBALES	Timbales
I20	CLAPS	Applaudissements
I21	HI BONGO	Bongo haut
I22	LO BONGO	Bongo bas
I23	COWBELL	Clochette
I24	CLAVES	Clavicorde
I25	TAMBRNE	Tambourin
I26	CABASA	Cabasa
I27	AGOGO	Agogo
I28	THM BASS	Guitare basse (frappée par le pouce, octave basse)
I29	PUL BASS	Guitare basse (tirée par un doigt, octave haute)

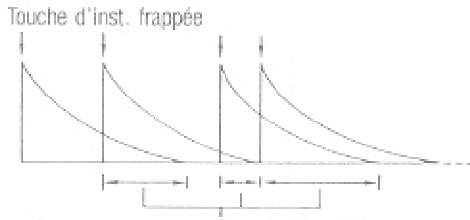
(2) Cartes de voix MEM (KORG ROM). Ces cartes peuvent contenir jusqu'à 8 voix de rythmes et de percussions. Deux cartes peuvent être insérés dans les fentes de cartes sur le panneau arrière du DDD-5, pour un total de 16 voix supplémentaires.

• Une voix peut également être affectée à plus d'une touche d'instrument, puis les fonctions de niveau de sortie, de panoramique, d'accord, de décroissance et de sensibilité au toucher peuvent être utilisées dans le mode de "Réglage des instruments" pour modifier les voix. Cette caractéristique pourrait être utilisée, par exemple, pour créer un ensemble de toms dans une clef donnée ou une sélection de voix de guitare basse accordée sur des notes différentes d'un "riff" ou d'une gamme.

• Le DDD-5 est capable de sortie simultanément jusqu'à 12 sons. La fonction d'affectation permet de décider comment ces 12 sons sont utilisés. Trois "modes de reproduction" sont possibles pour chaque touche d'instrument: POLY, MONO et EXCLUSIF.

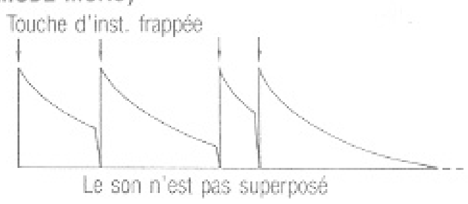
POLY (polyphonique): Permet de "superposer", jusqu'à 12 couches, les sons joués par le même instrument. Si, par exemple, les sons de la cymbale "Crash" sont reproduits plusieurs fois en succession rapide, chaque son est reproduit à sa longueur totale, les sons successifs se chevauchent, pour un effet naturel. Ce mode fonctions également bien avec les roulements de caisse claire (SNARE).

(MODE POLY)



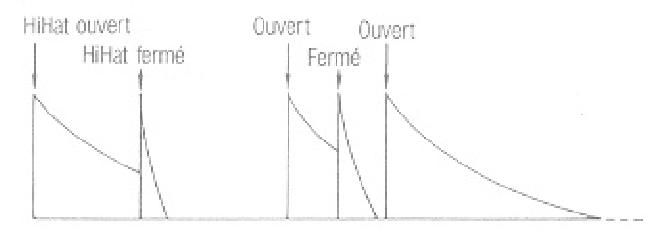
MONO (monaural): Chaque note reproduite, dans ce mode, coupe la note précédente jouée sur le même instrument. Un passage de guitare basse rapide, par exemple, est plus clair, le chevauchement des notes étant évité.

(MODE MONO)



EXCLUSIVE (exclusif): Ce mode est généralement utilisé pour régler deux instruments de sorte qu'ils ne puissent pas résonner en même temps. Dans notre exemple, le son HiHat ouvert (OPEN HIHAT) est coupé par le son HiHat fermé (CLOSED HIHAT), exactement comme il le serait sur une batterie authentique. D'autres possibilités sont SNARE et RIMSHOT, HI CONGA et MU CONGA, THUMB BASS et PULL BASS — le mode "exclusif" est idéal pour ces sons car ils reproduisent deux manières différentes de jouer du même instrument de percussion.

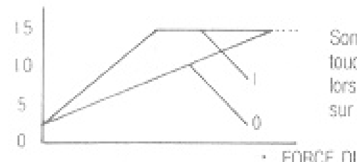
(MODE EXCLUSIF)



f-7: SENSIBILITE AU TOUCHER

Permet de modifier la sensibilité au toucher des touches d'instruments. Les touches d'instruments du DDD-5 sont sensibles au toucher, ce qui signifie qu'elles répondent à la manière de jouer; plus une touche est frappée durement, plus la note est forte. GAMME: 0 — 9.

DYNAMIQUE



Sons de source sonore lorsque les touches sont frappées même légèrement, lorsque la SENS. TOUCHER est réglée sur "0" ou "1".



La source sonore ne résonne pas lorsque les touches sont frappées légèrement, lorsque la SENS. TOUCHER est réglée sur "2" ou "3".



Une variation du son sur 3 niveaux est réalisée lorsque la SENS. TOUCHER est réglée sur "4" ou "5".



Une variation du son sur 2 niveaux est réalisée lorsque la SENS. TOUCHER est réglée sur "6" ou "7".



Le niveau de son fixé est réalisé lorsuqe la SENS. TOUCHER est réglée sur "8" ou "9".

f-8: COPIE

Permet de copier un ensemble d'instruments sur un autre ensemble d'instruments. Cette fonction est pratique si du temps a été passé à créer un ensemble d'instruments pour créer un ensemble d'instruments similaires, sans devoir commencer à partir de zéro. Copier simplement l'ensemble d'instruments et effectuer des changements mineurs dans l'ensemble copié.

Il est également possible de copier un ensemble d'instruments "par défaut" sur l'un des six ensembles d'instruments. L'ensemble d'instruments sélectionné contient alors les instruments nommés au dessus des touches d'instruments. Les réglages complets pour l'ensemble d'instruments par défaut sont les suivants:

TOUCHE D'INST.	NIVEAU DE SORTIE	PANORAMIQUE	ACCORD	DECROISSANCE	AFFECTATION	SENSIBILITE AU TOUCHER
A	15	C	064	15	BASS 1	0
B	15	C	064	15	SNARE 1	0
C	15	R1	000	15	CL HIHAT	0
D	15	R1	000	15	OP HIHAT	0
E	15	L2	064	15	COWBELL	0
F	15	C	064	15	CLAPS	0
G	15	C	064	15	STICK	0
H	15	R3	064	15	HI TOM	0
I	15	C	064	15	MID TOM	0
J	15	L3	064	15	LO TOM	0
K	15	L2	000	15	CRASH	0
L	15	R2	000	15	RIDE	0
M	15	C	064	15	THM BAS	0
N	15	C	064	15	PULL BASS	0

2. FONCTIONS

• Les fonctions de réglages des instruments sont exécutées pendant que le DDD-5 est dans le mode programmable. Pour sélectionner les fonctions de réglage des instruments, appuyer sur la touche de MODE 4, puis sur la touche de fonction appropriée, indiquée avant le nom de fonction en tête des sections de fonctions dans ce chapitre. Pour sélectionner panoramique (PAN), par exemple, appuyer sur la touche f-3 après avoir appuyé sur la touche de MODE 4. La fonction f-1 est toujours sélectionnée la première fois que la touche de mode 4 est enfoncée.

f-1: REGLAGE DES INSTRUMENTS

```
SET SELECT           I=0
P01-01      :*PTN-01*
```

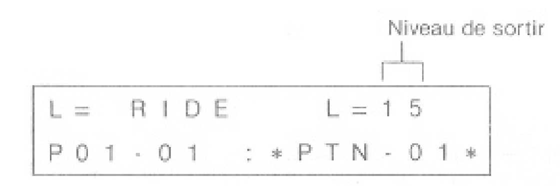
Utiliser les touches −1, +1 ou les touches numériques pour sélectionner un ensemble d'instruments. GAMME: 0 — 5.

• Le modèle actuellement affiché peut être reproduit avec l'ensemble d'instruments sélectionné, en appuyant sur la touche START.

f-2: NIVEAU DE SORTIE

```
OUTPUT LEVEL
P01-01      :*PTN-01*
```

(1) Appuyer sur la touche d'instrument pour laquelle le niveau de sortie doit être réglé. Exemple: Touche L (RIDE).



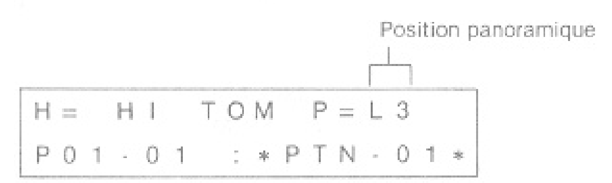
(2) Utiliser les touches −1, +1 ou le curseur DATA pour régler le niveau de sortie. GAMME: 0 — 15.

(3) Répéter les opérations 1 et 2 pour régler les niveaux de sortie pour les autres touches d'instruments.

f-3: PANORAMIQUE

```
STEREO PAN
P01-01      :*PTN-01*
```

(1) Appuyer sur la touche d'instrument pour laquelle la position panoramique doit être réglée. Exemple: Touche H (HI TOM).



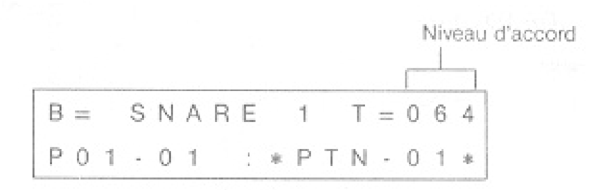
(2) Utiliser les touches −1, +1 ou le curseur DATA pour régler la position panoramique. GAMME: L3 (gauche), L2, L1, C (centre), R1, R2, R3 (droite).

(3) Répéter les opérations 1 et 2 pour régler les positions panoramiques pour les autres touches d'instruments.

f-4: ACCORD

```
TOTAL TUNE
P01-01      :*PTN-01*
```

(1) Appuyer sur la touche d'instrument pour laquelle l'accord doit être réglé. Exemple: Touche B (SNARE 1).



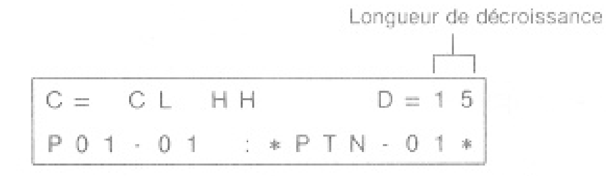
(2) Utiliser les touches −1, +1 ou le curseur DATA pour régler l'accord. GAMME: 000 — 127.

(3) Répéter les opérations 1 et 2 pour régler l'accord pour les autres touches d'instruments.

f-5: DECROISSANCE

```
TOTAL DECAY
P01-01      :*PTN-01*
```

(1) Appuyer sur la touche d'instrument pour laquelle la longueur de la décroissance doit être réglée. Exemple: Touche C (CL HIHAT).



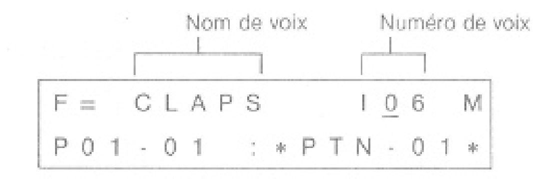
(2) Utiliser les touches −1, +1 ou le curseur DATA pour régler la longueur de la décroissance. GAMME: 0 — 15.

(3) Répéter les opérations 1 et 2 pour régler les longueurs de décroissance pour les autres touches d'instruments.

f-6: AFFECTATION



(1) Appuyer sur la touche d'instrument à laquelle une voix doit être affectée. Exemple: Touche F (CLAPS).



(2) Utiliser les touches −1, +1 ou le curseur DATA pour sélectionner la voix qui doit être effectée. Les numéros de voix sont affichés dans l'ordre suivant:

I01 — I29 (Voix MEM (ROM) internes 1 à 29)

C11 — C18 (Voix 1 — 8 de la carte MEM (ROM) insérée dans la fente de carte 1)

C21 — C28 (Voix 1 — 8 de la carte MEM (ROM) insérée dans la fente de carte 2)

- Si aucune carte n'est insérée, l'affichage LCD indique "NO INST" lorsqu'une voix de carte MEM (ROM) est sélectionnée.
- Le curseur DATA s'arrête à une extrémité de la gamme de voix sélectionnable. Les touches −1, +1 permettent de passer en continu par la gamme de voix.

(3) Pour affecter un mode de reproduction à la touche d'instrument, appuyer sur la touche de curseur droit (CURSOR RIGHT) pour amener le curseur sur l'indicateur de mode.



Utiliser les touches −1, +1 pour changer le mode de reproduction. Il est possible de passer en continu par les modes de reproduction, dans l'ordre suivant, en utilisant la touche +1: "P" (POLY), "M" (MONO), "E" (EXCLUSIF), ou dans l'ordre inverse en utilisant la touche −1.

Après avoir réglé le mode de reproduction, le curseur peut être ramené sur le numéro de voix (en utilisant la touche de curseur gauche (CURSOR LEFT) et une autre voix peut être sélectionnée, si désiré.

(4) Répéter les opérations 1 à 3 pour affecter des voix et des modes de reproduction aux autres touches d'instruments.

f-7: SENSIBILITE AU TOUCHER

```
TOUCH SENS
P01-01 :*PTN-01*
```

(1) Appuyer sur la touche d'instrument pour laquelle la sensibilité au toucher doit être réglée. Exemple: Touche A (BASS).

Sensibilité au toucher

```
A= BASS S=0
P01-01 :*PTN-01*
```

(2) Utiliser les touches −1, +1 ou le curseur DATA pour régler la sensibilité au toucher. GAMME: 0 — 0.

(3) Répéter les opérations 1 et 2 Pour régler la sensibilité au toucher pour les autres touches d'instruments.

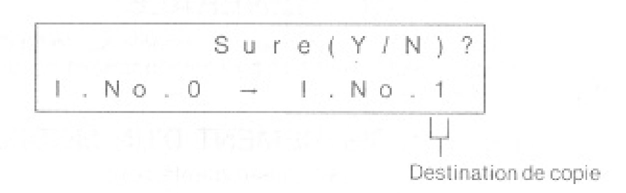
f-8: COPIE

(1) Après avoir utilisé la fonction f-1 (Sélection d'un réglage) pour sélectionner l'ensemble d'instruments qui doit être copié, appuyer sur la touche f-8.



(2) Utiliser les touches numériques pour sélectionner la destination de copie. GAMME: 0 — 5.

- Le numéro de l'ensemble d'instruments qui doit être copié NE peut PAS être sélectionné comme copie de destination.



(3) Appuyer sur la touche YES pour copier l'ensemble d'instruments. (Cette opértion peut être annulée en appuyant sur la touche NO pour ne pas copier l'ensemble d'instruments). L'affichage LCD indique

```
COPY!
I.No.0 → I.No.1
```

suivi par l'affichage de copie d'ensemble d'instruments (INST SET COPY).

f-8: COPIE (PAR DEFAUT)

Cette fonction permet de ramener un ensemble d'instruments aux valeurs des réglages par défaut décrites dans la section 1 de ce chapitre.

(1) Après avoir utilisé la fonction f-1 (Sélection d'un réglage) pour sélectionner l'ensemble d'instruments qui doit être ramené aux valeurs par défaut, appuyer sur la touche f-8.



Ensemble inst. à régler sur valeurs par défaut

(2) Appuyer à nouveau sur la touche f-8 pour sélectionner la valeur par défaut.

```
Sure(Y/N)?
DEFAULT→ I.No.1
```

(3) Appuyer sur la touche YES pour régler l'ensemble d'instruments sur les valeurs par défaut. (Cette opération peut être annulée en appuyant sur la touche NO pour ne pas régler l'ensemble d'instruments sur les valeurs par défaut). L'affichage LCD indique

```
COPY!
DEFAULT→ I.No.1
```

suivi par l'affichage de copie d'ensemble d'instruments (INST SET COPY).

ENREGISTREMENT DES MODELES

1. DESCRIPTION GENERALE

Voici la manière de créer un nouveau modèle sur le DDD-5. (Un modèle existant peut également être sélectionné et de nouvelles données y être enregistrées).

AVANT L'ENREGISTREMENT D'UN MODELE

- Sélectionner un ensemble d'instruments pour l'utiliser dans le modèle à enregistrer.
- Sélectionner un réglage de métronome. Cela règle la longueur des temps du métronome (noire, croche, etc.) et NON le tempo. (Enregistrement en temps réel seulement).
- Sélectionner le numéro du modèle à enregistrer.
- Si la mesure doit être différente 4/4 (à quatre-quatre) (la mesure par défaut), sélectionner la mesure.
- Si le modèle doit contenir plus d'une barre, sélectionner le nombre de barres.
- Sélectionner la résolution (le temps le plus court qui peut être enregistré).
- Pour utiliser des roulements et des "flams", sélectionner le taux de roulement (Enregistrement en temps réel seulement). et le temps de flam.
- Sélectionner le tempo auquel le modèle doit être enregistré. (Enregistrement en temps réel seulement).

ENREGISTREMENT D'UN MODELE

Un modèle peut être enregistré en utilisant le mode d'enregistrement en temps réel, le mode d'enregistrement par étape, ou les deux. Ces modes sont décrits dans les sections 3 et 4 de ce chapitre.

- Les notes incorrectes peuvent être effacées, pendant ou après un enregistrement.

APRES L'ENREGISTREMENT D'UN MODELE

- La dynamique, l'accord et la décroissance des notes peuvent être modifiées, en utilisant la fonction de "Paramètres de séquence", après l'enregistrement d'un modèle.
- Un nom de jusqu'à 8 caractères peut être attribué au modèle.
- Le mode d'édition de modèle, d'ecrit dans le chapitre "EDITION DES MODELES" fournit une variété d'autres fonctions de modèle.

Le sélection d'un modèle et le tempo sont décrits dans le chapitre "FONCTIONS DE REPRODUCTION". Les autres fonctions dans le mode de reproduction/enregistrement d'un modèle sont les suivantes:

f-2: MESURE

Permet de régler la mesure ou le "mètre" d'un modèle. La gamme est la suivante:

Tempo par barre (numérateur): 1 — 8

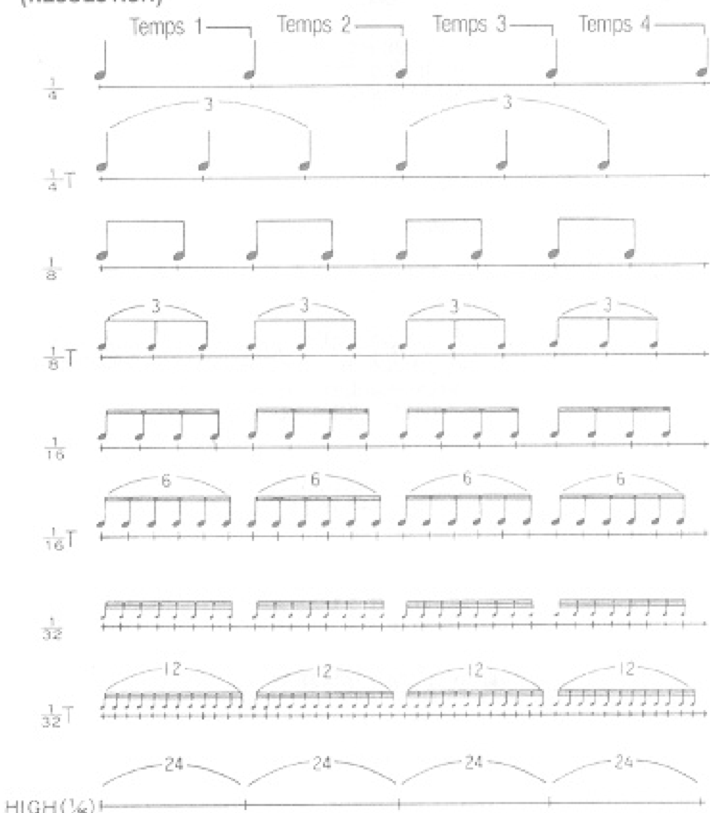
Longueur de temps (dénominateur): 1/4 (noire) — 1/32 (triple croche).

Le gamme globale de la mesure est donc de 1/32 — 8/4.

f-3: NOMBRE DE BARRES

Permet de régler la longueur du modèle en spécifiant le nombre de barres (mesures). GAMME: 1 — 99 barres. Cette fonction peut également être utilisée pour changer la longueur d'un modèle existant, soit en ajoutant des barres vides à la fin du modèle (dans lesquelles de nouvelles notes peuvent alors être enregistrées) soit en supprimant des barres de la fin du modèle (les données supprimées ne peuvent pas être rappelées). Cette fonction peut être utilisée pour la reproduction d'un modèle ainsi que pour l'enregistrement d'un modèle.

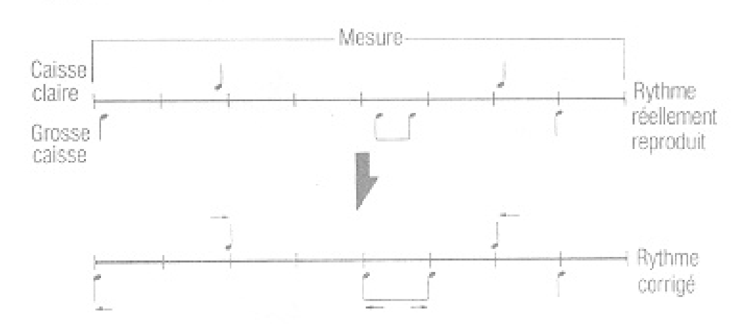
f-4: RESOLUTION



Permet de régler la longueur du temps le plus court qui peut être enregistré. GAMME: 1/4 — 1/32T et haute (HIGH).

Cette fonction opère de deux manières, en fonction du mode d'enregistrement sélectionné.

- Dans le mode d'enregistrement en temps réel, elle agit comme dispositif de correction de synchronisation. Lorsque la résolution est réglée sur élevée (HIGH), Le modèle est enregistré exactement comme il est joué. Cependant, lorsuqe la résolution est réglée sur 1/8, la note la plus courte qui peut être enregistrée est une croche. Même si des notes qui ne sont pas synchronisées sont jouées, elles sont déplacées à la croche la plus proche. L'enregistrement d'un modèle est donc rapide et précis.



• La résolution, dans le mode d'enregistrement par étape, règle la longueur de l'étape. Le modèle peut être balayé par étapes uniques, en ajoutant des notes ou des silences.

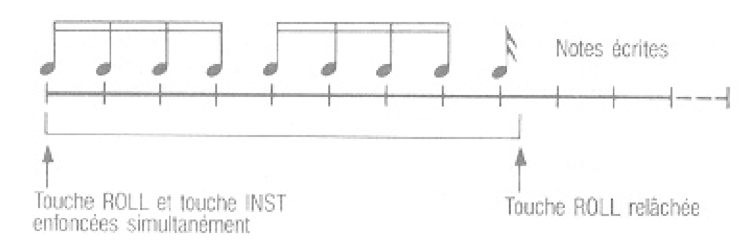
• Des réglages différents de résolution peuvent être utilisés dans le même modèle. quel que soit le mode d'enregistrement, du temps peut être économisé en enregistrant des parties de rythmes simples (la grosse caisse, par exemple, qui nécessite généralement une résolution de 1/4 ou 1/8) à un réglage de résolution faible. Puis, lorsque le DDD-5 a arrêté l'enregistrement, changer la résolution sur, disons, 1/16 pour ajouter une partie HiHat. Régler, finalement la résolution sur élevée (HIGH) et ajouter des improvisations sur d'autres instruments.

f-5: ROULEMENT/"FLAM"

Permet d'utiliser deux techniques de rythmes de style réaliste pour une reproduction manuelle ou pour un enregistrement (pour fonction de ROULEMENT). Un roulement (ROLL) est une série rapide de notes jouées sur un instrument. Le taux de roulement peut être varié. Un "flam" est un double temps sur un instrument, avec un léger décalage (variable) entre les deux temps.

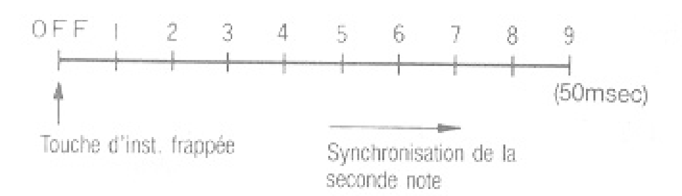
• **Roulement:** Le taux peut être réglé de 1/4 (noire) à 1/32T (triolet de triple croche). Le roulement est obtenu en maintenant enfoncée la touche ROLL et en appuyant sur une touche d'instrument. Le roulement dure tant que les deux touches sont maintenues enfoncées.

Roulement (résolution réglée à 1/16)



REMARQUE: Lors d'un enregistrement en temps réel, le roulement ne peut pas être plus rapide que le réglage de résolution. Si, par exemple, le taux de roulement est de 1/32 et la résolution de 1/16, un roulement de 1/16 (une série de doubles croches) est en fait enregistré.

• **"Flam":** Le temps de "flam" peut être réglé entre 0 (désactivé) et 9, par 50 ms. (millièmes de seconde). Le temps de "flam" n'a pas de rapport avec la résolution lors de l'enregistrement d'un modèle.



f-6: PARAMETRES DE SEQUENCE

Permettent de modifier l'accord, la longueur de la décroissance et le niveau des notes déjà enregistrées dans un modèle. Cette opération peut être réalisée dans le mode d'enregistrement en temps réel ou par étape. Il est également possible de "d'étudier" cette fonction pendant la reproduction d'un modèle.

La touche f-6 est utilisée pour sélectionner les trois fonctions suivantes:

• **Accord de séquence (SEQUENCE TUNE):** Permet de modifier le diapason des instruments. GAMME +/− 12 demi-tons.

REMARQUE: Tous les instruments ont une gamme de diapason (accord) d'une octave. Le diapason d'un instrument est localisé, sur les réglages par défaut, au centre de cette gamme, la fonction d'accord de séquence a donc une gamme de +/− une demi-octave. Si l'accord total (TOTAL TUNE) d'un instrument a été modifié en utilisant la fonction d'accord dans le mode de "Réglage des instruments", la gamme d'accord de séquence disponible change conformément. Si, par exemple, le réglage d'accord total d'un instrument est de 92, il peut être augmenté de 3 demi-tons et diminué de 9 demi-tons en utilisant la fonction d'accord de séquence.

Cette fonction permet de modifier les toms pour créer des effets de conga; d'accorder des sons de guitare basse pour créer des "riffs"; d'accorder une clochette pour créer des sons d'agogo, etc.

• **Décroissance de séquence (SEQUENCE DECAY):** Permet de modifier le temps (longueur) de décroissance du son d'un instrument. GAMME: 0 — 15. Si la décroissance totale (TOTAL DECAY) d'un instrument a été raccourcie en utilisant la fonction de décroissance dans le mode de "Réglage des instruments", la gamme totale d'accord de séquence peut encore être utilisée. Même si la décroissance totale a été réglée sur 0, elle peut être encore raccourcie en utilisant la fonction de décroissance de séquence.

REMARQUE: Certains sons sourts comme ceux du Rimshot ne peuvent pas être raccourcis au-delà d'un certain point par la décroissance de séquence.

Cette fonction permet de modifier "Crash" pour créer un effet d'applaudissements atténué; d'altérer les toms pour un effet amorti; etc.

• **Dynamique de séquence (SEQUENCE DYNAMICS):** Permet de modifier le niveau du son des instruments. GAMME: 0 — 15. Si le niveau de sortie d'un instrument a été diminué en utilisant la fonction de niveau de sortie dans le mode de "Réglage des instruments", la gamme totale de dynamique de séquence peut encore être utilisée. Si cette fonction est réglée à 0, aucun son n'est entendu.

Cette fonction permet d'ajouter une expression dynamique à un modèle; de créer des accentuations et atténuations; etc.

f-7: TEMPO

Voir la section 6 du chapitre "FONCTIONS DE REPRODUCTION".

f-8: EFFACEMENT

Permet d'effacer trois types de données dans un modèle:

• **Tout un instrument:** Lorsque la reproduction est arrêtée, l'instrument à effacer peut être sélectionné. Toutes les notes que l'instrument sélectionné jouait dans un modèle sont effacées. Il peut parfois être plus rapide d'effacer toute une partie d'instrument, puis de la réenregistrer, plutôt que d'effacer des notes individuelles dans un modèle.

• **Une section d'un modèle:** Pendant un enregistrement en temps réel, une section d'une partie d'un instrument dans un modèle peut être effacée (elle peut également être une note, ou toute la partie pour cet instrument). Cette fonction est pratique pour supprimer des notes indésirées pendant l'enregistrement d'un modèle.

• **Une note unique:** Pendant un enregistrement par étape, des notes uniques peuvent être effacées. C'est une manière pratique de localiser et de supprimer des notes indésirées, sans affecter le reste du modèle.

2. OPERATION AVANT L'ENREGISTREMENT D'UN MODELE

• Les opérations d'enregistrement de modèle sont exécutées pendant que le DDD-5 est dans le mode programmable. Pour sélectionner les fonctions d'enregistrement de modèle, appuyer sur la touche de MODE 1, puis sur la touche de fonction appropriée, indiquée avant le nom de fonction en tête des sections de fonctions dans ce chapitre. Pour sélectionner, par exemple, roulement/"flam", appuyer sur la touche f-5 après avoir appuyé sur la touche de MODE 1.

REMARQUE: La fonction f-1 est toujours sélectionné la première fois que la touche de MODE 1 est enfoncée.

SELECTION D'UN ENSEMBLE D'INSTRUMENTS

Voir f-1 "Sélection d'un réglage" dans la section 2 du chapitre "REGLAGE DES INSTRUMENTS" pour les détails concernant cette opération.

• Tous les modèles utilisés ensemble dans un morceau ont le même jeu d'instruments; se souvenir de ce point lors de la sélection d'un jeu d'instruments pour des modèles enregistrés pour être utilisés dans le même morceau.

• Le jeu d'instruments NE peut PAS être mémorisé pour un modèle. Cette opération ne sélectionne que provisoirement un ensemble d'instruments. Si, par exemple, après avoir exécuté cette opération, un morceau qui a un jeu d'instruments différent est reproduit, plus que la reproduction du modèle est reprise, le nouveau jeu d'instruments n'est pas opérant.

METRONOME

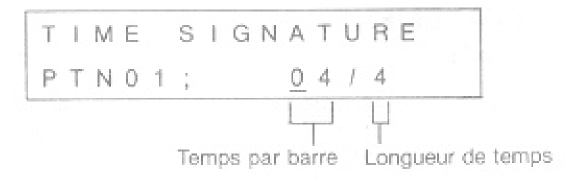
Voir f-4 "Métronome" dans la section 2 du chapitre "FONCTIONS DE SYSTEME" pour les détails concernant cette opération.

f-1: SELECTION D'UN MODELE

Voir la section 2 du chapitre "FONCTIONS DE REPRODUCTION" pour les détails concernant cette opération.

f-2: MESURE

Une mesure de 4/4 est affichée: C'est la mesure par défaut. (Si un modèle qui contient déjà des données est sélectionné, sa mesure est affichée, sans curseur, et elle NE peut PAS être modifiée).



(1) Utiliser les touches −1, +1 ou les touches numériques pour régler le nombre de temps dans chaque barre. GAMME: 01 — 08.

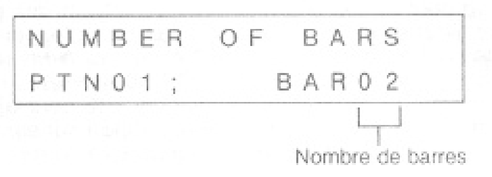
(2) Appuyer sur la touche de curseur droit (CURSOR RIGHT) pour amener le curseur sur la position de longueur de temps. Utiliser les touches −1, +1 ou les touches numériques pour régler la longueur de temps. GAMME: 1/4 (noire) à 1/32 (triple croche).

REMARQUE: Les valeurs de longueur de temps sont imprimées à droite, au dessus des touches numériques. Si une valeur de longueur de temps est suivie par un "T", la touche correspondante NE peut PAS être utilisée pour le réglage de la longueur du temps.

• Les touches de curseur peuvent être utilisées pour déplacer à nouveau le curseur, puis rerégler des valeurs.

f-3: NOMBRE DE BARRES

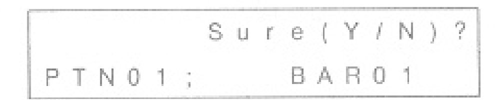
Une longueur de modèle de 01 (1 barre) est affichée: c'est le nombre de barres par défaut. (Si un modèle qui contient déjà des données est sélectionné, sa longueur de modèle est affichée et elle peut être modifiée).



(1) Utiliser les touches −1, +1 ou les touches numériques pour régler le nombre de barres du modèle. GAMME: 00 — 99.

• Si un modèle qui contient déjà des données est sélectionné et que le nouveau nombre de barres sélectionné est supérieur au nombre de barres initial, des barres vides sont ajoutées au modèle pour composer le nouveau nombre de barres.

(2) Si un modèle qui contient déjà des données est sélectionné et que le nouveau nombre de barres sélectionné est inférieur au nombre de barres initial, l'affichage indique:



Appuyer sur la touche YES pour introduire le nouveau nombre de barres. Des barres sont supprimées à la fin du modèle pour le raccourcir au nouveau nombre de barres. (Cette opération peut être annulée en appuyant sur la touche NO, pour ne pas perdre de données en raccourcissant le modèle).

Le LCD revient à l'affichage précédent.

f-4: RESOLUTION

Un réglage de résolution de 1/16 (double croches) est affiché si le réglage de la résolution n'a pas été modifié depuis que le DDD-5 a été mis sous tension. C'est le réglage par défault.

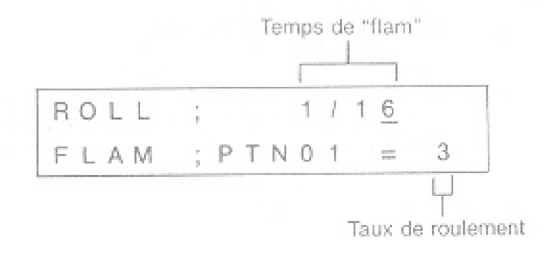
RESOLUTION
1/16

(1) Utiliser les touches −1, +1 ou les touches numériques pour sélectionner les réglage de résolution. GAMME: 1/4 (noire) — 1/32 (triple croche) plus 1/4T — 1/32 (triolets) plus HIGH (1/96ème de note).

• Plusieurs réglages de résolution peuvent être utilisés dans un seul modèle. Arrêter l'enregistrement chaque fois que le réglage de résolution doit être changé.

f-5: ROULEMENT/"FLAM"

Le LCD affiche les dernières valeurs de taux de roulement et de temps de "flam" réglées.



(1) Le curseur apparaît à la position de roulement. Utiliser les touches −1, +1 ou les touches numériques pour régler le taux de roulement. GAMME: 1/4 (noire) — 1/32 (triple croche) plus 1/4T — 1/32T.

(2) Appuyer sur la touche de curseur droit (CURSOR RIGHT) pour amener le curseur sur la position "flam".

(3) Utiliser les touches −1, +1 ou les touches numériques pour régler le temps de "flam". GAMME: 0 (désactivé) — 9.

• Les touches de curseur peuvent être utilisées pour déplacer à nouveau le curseur, puis rerégler des valeurs.

f-7: TEMPO

Voir la section 6 du chapitre "FONCTIONS DE REPRODUCTION".

3. ENREGISTREMENT EN TEMPS REEL

Après avoir réglé toutes les fonctions expliquées dans la section précédente, tout est prêt pour l'enregistrement d'un modèle. Un enregistrement en temps réel permet de créer un modèle en tapant sur les touches d'instruments tout en écoutant un métronome. Le modèle peut être entendu à mesure qu'il est créé (par exemple, reproduire la partie de grosse caisse; l'écouter; reproduire la partie de caisse claire; l'écouter; ajouter un partie HiHat; etc.)

• Un enregistrement en temps réel est également possible à partir de blocs de rythmes ou d'un clavier MIDI. Voir la section 2 du chapitre "UTILISATION DU DDD-5 AVEC D'AUTRES DISPOSITIFS".

(1) Tout en maintenant enfoncée la touche REC, appuyer sur la touche START. LE LCD indique



Comme pendant une reproduction de modèle, la LED de fonctionnement (RUN) s'allume et les LED à côté des touches de MODE indiquent le tempo et les temps. La barre actuelle est affichée sur le LCD.

(2) Utiliser le curseur DATA pour régler le volume du métronome.

(3) Utiliser les touches d'instruments pour introduire des notes, tout en écoutant le métronome. Le groupe d'instruments peut être changé à n'importe quel moment en appuyant sur la touche INSTRUMENT GROUP, de sorte que les 14 sons d'instruments disponibles peuvent être enregistrés dans le même modèle.

• Pour introduire des roulements ou des "flams", maintenir enfoncée la touche ROLL ou FLAM pendant l'introduction de notes.

• Des notes peuvent être effacées en cas d'erreur (voir f-8 "Effacement" dans la section 5 de ce chapitre).

(4) Pour arrêter l'enregistrement, appuyer sur la touche STOP. Comme pendant la reproduction d'un modèle, le LCD revient à l'affichage de "Sélection d'un modèle". La LED RUN clignote également.

Le nombre de barres et la résolution peuvent être modifiés pendant que l'enregistrement en temps réel est arrêté, en utilisant les opérations décrites dans la section 2 de ce chapitre. L'enregistrement en temps réel démarre à partir du début du modèle après le réglage du nombre de barres ou de la résolution.

Trois options sont possibles, à ce point:

• Retourner à l'étape 1 de cette opération, pour continuer l'enregistrement en temps réel à partir du point où il a été arrêté.
• Appuyer sur la touche START pour reproduire le modèle depuis le point où l'enregistrement a été arrêté.

• Maintenir enfoncée la touche REC et appuyer sur la touche STOP pour passer dans le mode d'enregistrement par étape (pour ajouter, par exemple, certains rythmes complexes qui sont difficiles à jouer dans le mode d'enregistrement en temps réel). Le LCD indique l'affichage d'enregistrement par étape, indiquent le temps suivant le point auquel l'enregistrement a été arrêté. L'enregistrement par étape est décrit dans la section suivante de ce chapitre.

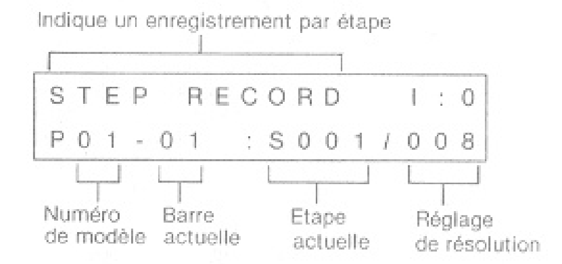
(5) Si la touche STOP est à nouveau enfoncée, la LED RUN s'éteint. L'une des trois options précédemment décrites peut alors être exécutée, commençant à partir du début du modèle.

4. ENREGISTREMENT PAR ETAPE

L'enregistrement par étape permet de créer un modèle en introduisant des notes une à une à des intervalles de temps (ou étapes) présélectionnés, dont la longueur est réglée par la fonction de résolution (voir f-4 "Résolution" dans ce chapitre). Ce mode donne une commande totale sur la synchronisation du modèle, et il est facile de "se déplacer" en arrière ou en avant dans le modèle pour localiser un temps particulier, puis d'introduire ou de supprimer une note sur ce temps. Chaque étape est affichée sur le LCD et, à mesure que des notes sont introduites, le LCD passe automatiquement à l'étape suivante. Les notes sont introduites dans le mode d'enregistrement par étape en tapant sur les touches d'instruments. La sensibilité au toucher est ğalement enregistrée dans le mode d'enregistrement par étape.

• Les roulements ne peuvent être entrés dans l'enregistrement par étape. Utiliser l'enregistrement en temps réel pour cette fonction.

(1) Tout en maintenant enfoncée la touche REC, appuyer sur la touche STOP. Le LCD indique



La LED de fonctionnement (RUN) s'allume pendant un enregistrement par étape.

(2) Utiliser les touches d'instruments pour introduire des notes. Lorsqu'une note est introduite, l'affichage par étape du LCD augmente de 1. Le groupe d'instruments peut être changé à n'importe quel moment en appuyant sur la touche INSTRUMENT GROUP, de sorte que les 14 sons d'instruments disponibles peuvent être enregistrés dans le même modèle.

(3) Utiliser la touche +1 pour introduire un silence. Lorsqu'un silence est introduit, l'affichage par étape du LCD augmente de 1. (En fait, aucun silence n'est introduit — c'est seulement un passage au temps suivant).

(4) A la fin du modèle, l'enregistrement par étape recommence au temps 001 de la première barre du modèle. Il est possible de continuer à balayer, par cycle, le modèle, en ajoutant des notes sur des instruments.

• Des notes peuvent être effacées en cas d'erreur (voir f-8 "Effacement" dans la section 5 de ce chapitre).

(5) Il est possible de "se déplacer" en arrière ou en avant par étapes uniques, à n'importe quel moment, en appuyant respectivement sur la touche −1 ou +1. Le maintien enfoncée de l'une de ces touches permet de balayer rapidement le modèle (comme l'avance rapide ou le rebobinage sur une platine à bande). Lors d'un balayage en avant les sons qui sont enregistrés sur chaque temps sont entendus. Aucun son n'est entendu pendant un balayage en arrière.

- Cette fonction permet de localiser rapidement un temps, pour effacer des notes, introduire des notes, ou modifier des paramètres de séquence (décrits dans la section 5 de ce chapitre).

(6) Pour arrêter l'enregistrement par étape, appuyer sur la touche STOP. Le LCD revient à l'affichage de "Sélection d'un modèle". La LED RUN clignote également.

Le nombre de barres et la résolution peuvent être modifiés pendant que l'enregistrement par étape est arrêté, en utilisant les opérations décrites dans la section 2 de ce chapitre. L'enregistrement par étape démarre à partir du début du modèle après le réglage du nombre de barres ou de la résolution.

Trois options sont également possibles, à ce point:

- Retourner à l'étape 1 de cette opération, pour continuer l'enregistrement par étape à partir du point où il a été arrêté.
- Appuyer sur la touche START pour reproduire le modèle depuis le point où l'enregistrement a été arrêté.
- Maintenir enfoncée la touche REC et appuyer sur la touche START pour passer dans le mode d'enregistrement en temps réel (pour ajouter, par exemple, des parties de rythmes avec une atmosphère de "direct"). L'enregistrement en temps réel commence au temps suivant le point auquel l'enregistrement a été arrêté. L'enregistrement en temps réel est décrit dans la section précédente de ce chapitre.

(7) Si la touche STOP est à nouveau enfoncée, la LED RUN s'éteint. L'une des trois options précédemment décrites peut alors être exécutée, commençant à parir du début du modèle.

REMARQUE: Pendant un enregistrement par étape, le DDD-5 ne passe pas à l'étape suivante tant qu'une touche d'instrument n'est pas relâchée. Cela permet d'enregistrer simultanément plus d'un instrument sur le même temps. Maintenir enfoncée une touche d'instrument, puis maintenir enfoncée une autre touche d'instrument pour introduire un second instrument sur le même temps. Pendant cette opération, le groupe d'instrument peut être changé en appuyant sur la touche INSTRUMENT GROUP — les sons du second groupe d'instruments de toutes les touches d'instruments actuellement enfoncées sont entendus, et ils sont enregistrés. Tant qu'au moins une touche d'instrument est maintenue enfoncée, d'autres instruments peuvent être introduits. Jusqu'à 12 instruments peuvent être introduits en même temps, de cette manière.

5. AUTRES FONCTIONS DES MODELES

f-6: PARAMETRES DE SEQUENCE

Il y a deux manières d'enregistrer des paramètres de séquence:

- En temps réel, pendant l'enregistrement d'un modèle, ou à n'importe quel moment après avoir complété l'introduction de notes dans un modèle. Cela permet d'entendre immédiatement le résultat de l'enregistrement du paramètre de séquence et c'est une manière rapide de modifier des paramètres de séquence. Par exemple, une chaîne de notes de tom préenregistrées peut être instantanément accordée sur une gamme en maintenant enfoncée la touche de tom et en déplaçant le curseur DATA pendant un enregistrement d'accord de séquence. Ou une accentuation peut être créée sur un roulement de caisse claire en utilisant de la même manière la dynamique de séquence. Il est même possible "d'étudier" l'enregistrement de paramètre de séquence en l'exécutant dans le mode de reproduction de modèle.
- Dans le mode d'enregistrement par étape, également pendant ou oprès l'enregistrement d'un modèle. C'est une manière précise de localiser une note unique et de modifier ses paramètres. Une seule note de cymbale peut, par exemple, être amortie au milieu d'une chaîne de notes de cymbale, en localisant la note de cymbale et en modifiant son paramètre de décroissance de séquence.

(1) Avant ou pendant l'enregistrement ou la reproduction d'un modèle, appuyer sur la touche f-6 (dans le mode de reproduction/enregistrement de modèle, bien sûr). Des pressions répétées sur cette touche permettent de passer par les trois types de paramètres de séquence, dans l'ordre suivant: Accord → Décroissance → Dynamique → Accord, etc.

(2) Si l'enregistrement ou la reproduction n'est pas déjà en cours, démarrer l'enregistrement ou la reproduction de la manière normale. Le LCD indique les affichages suivants (si, par exemple, l'accord de séquence a été sélectionné):

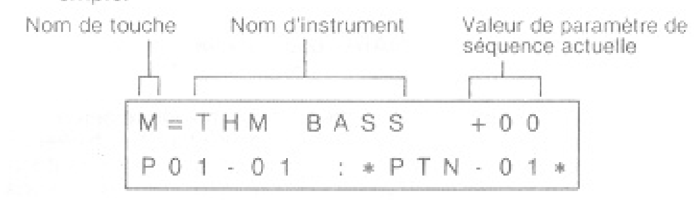
Enregistrement en temps réel ou reproduction de modèle (voir les opérations 3A, 4A, 5A, 6A ci-dessous).

```
S E Q   T U N E
P 0 1 - 0 1   : * P T N - 0 1 *
```

Enregistrement par étape (voir les opérations 3B, 4B, 5B, 6B ci-dessous).

```
S E Q   T U N E
P 0 1 - 0 1   : S 0 0 1 / 0 0 8
```

(3A) Dans le mode d'enregistrement en temps réel ou de reproduction de modèle, maintenir enfoncée la touche d'instrument correspondant à l'instrument dont les paramètres de séquence doivent être modifiés. THUMB BASS per exemple:



Pendant que la touche d'instrument est maintenue enfoncée, l'affichage LCD indique le nom de touche et le nom d'instrument. Toutes les fois que l'instrument joue une note, sa valeur de paramètre de séquence actuelle est affichée. Si les paramètres de séquence de cet instrument n'ont pas déjà été modifiés, les valeurs par défaut affichées sont les suivantes:
Accord de séquence: +00
Décroissance de séquence: 15
Dynamique de séquence: de 0 à 15 en fonction de la force avec laquelle la touche d'instrument a été frappée pendant l'enregistrement de cet instrument.

(4A) Utiliser le curseur DATA pour modifier la valeur du paramètre de séquence tout en maintenant enfoncée la touche d'instrument. Les nouvelles valeurs sont affichées sur le LCD chaque fois l'instrument sélectionné joue une note.

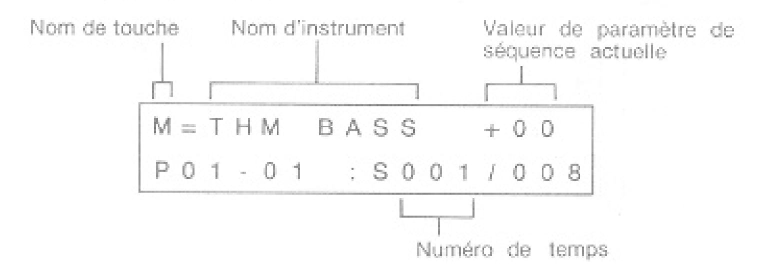
paramètres ne peuvent pas être modifiés et l'effet du changement de paramètre est alors entendu. (Dans le mode de reproduction de modèle, cet effet n'est entendu que pendant que le curseur DATA est déplacé. Après que la touche est relâchée, les notes sont entendues avec leurs valeurs de paramètres intitiales. Cela permet d'étudier le changement de paramètre avant l'enregistrement). La gamme des paramètres de séquence est la suivante (voir les restrictions à ces gammes dans la section "Description générale" de ce chapitre):

Accord de séquence: +/− 12 demi-tons
Décroissance de séquence: 0 — 15
Dynamique de séquence: 0 — 15

(5A) Un autre paramètre de séquence peut être sélectionné en appuyant sur la touche f-6 et/ou en sélectionnant un autre instrument en maintenant enfoncée une touche d'instrument et en utilisant le curseur DATA pour modifier la valeur du paramètre. Continuer de cette manière jusqu'à ce que l'enregistrement du paramètre de séquence pour le modèle sélectionné soit terminé.

(6A) Pour continuer à enregistrer des notes dans ce modèle, appuyer sur la touche f-1 pour revenir au mode d'enregistrement en temps réel. Appuyer, autrement, sur la touche STOP pour sortir du mode d'enregistrement en temps réel.

(3B) Dans le mode d'enregistrement par étape, utiliser les touches −1, +1 pour localiser la note dont les paramètres de séquence doivent être modifiés. Puis maintenir enfoncée la touche d'instrument correspondant à l'instrument dont les paramètres de séquence doivent être modifiés. THUMB BASS par exemple:



Pendant que la touche d'instrument est maintenue enfoncée, l'affichage LCD indique le nom de touche, le nom d'instrument et la valeur de paramètre relative à la note sélectionnée jouée par cet instrument. Les valeurs par défaut sont affichées comme décrit dans l'opération 3A ci-dessus.

(4B) Utiliser le curseur DATA pour modifier la valeur du paramètre de séquence tout en maintenant enfoncée la touche d'instrument. La nouvelle valeur est affichée sur le LCD. Pour vérifier le son la note modifiée, appuyer à nouveau sur la touche d'instrument.

La gamme des paramètres de séquences est telle que décrite dans l'opération 4A ci-dessus.

(5B) Un autre paramètre de séquence peut être sélectionné en appuyant sur la touche f-6 et/ou en sélectionnant un autre instrument en maintenant enfoncée une touche d'instrument et/ou en localisant un autre temps à l'aide des touches −1/+1, puis en utilisant le curseur DATA pour modifier la valeur du paramètre. Continuer de cette manière jusqu'à ce que l'enregistrement du paramètre de séquence pour le modèle sélectionné soit terminé.

(6B) Pour continuer à enregistrer des notes dans ce modèle, appuyer sur la touche f-1 pour revenir au mode d'enregistrement par étape. Appuyer, autrement, sur la touche STOP pour sortir du mode d'enregistrement par étape.

f-8: EFFACEMENT

Les trois types d'opération d'effacement sont décrits dans la section "Description générale" de ce chapitre. Ils sont exécutés comme suit:

• Sélection d'un modèle (recommandée pour effacer toute une partie d'instrument dans un modèle).

(1) Sélectionner le modèle duquel toute une partie d'instrument doit être effacée (pendant l'enregistrement d'un modèle, appuyer sur la touche STOP pour arrêter l'enregistrement).

(2) Appuyer sur la touche f-8

```
ERASE  INST
01 ;  ■ =
```

(3) Appuyer sur la touche d'instrument correspondant à l'instrument à effacer. HiHat fermé, par exemple.

```
ERASE  Sure(Y/N)?
01    C=CL  HH
```

Une autre touche d'instrument peut être enfoncée, à ce moment-là, si un instrument incorrect a été sélectionné.

(4) Appuyer sur la touche YES pour effacer toute la partie d'instrument. (Cette opération peut être annulée en appuyant sur la touche NO pour ne pas effacer l'instrument sélectionné). Le LCD indique:

```
ERASE!
01    C=CL  HH
```

puis revient à l'affichage indiqué dans l'étape 2 ci-dessus. Un autre instrument à effacer peut alors être sélectionné, ou appuyer sur la touche f-1 pour sortir de cette fonction.

• Enregistrement en temps réel (recommandé pour effacer une partie d'un mode).

(1) Pendant le mode d'enregistrement en temps réel, maintenir enfoncée la touche f-8.

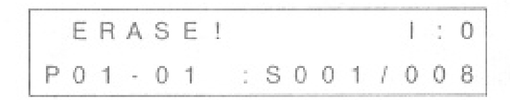
```
 ERASE!          I : 0
P01-01  : *PTN-01*
```

(2) Pendant que la touche f-8 est maintenue enfoncée, la fonction d'effacement est prête. Maintenant, chaque fois qu'une touche d'instrument est enfoncée, aucune note jouée par cet instrument n'est entendue, parce que les notes sont en train d'être effacées. Pour effacer, par exemple, une seule note de caisse claire, écouter pour déterminer la note à effacer. Puis maintenir enfoncée la touche f-8 et appuyer sur la touche SNARE au moment de cette note. Relâcher immédiatement la touche SNARE ou les notes de caisse claire suivantes sont également effacées. Il est possible d'effacer simultanément plus d'un instrument en appuyant sur plus d'une touche d'instrument tout en maintenant enfoncée la touche f-8.

(3) La fonction d'effacement s'arrête lorsque la touche f-8 est relâchée et l'enregistrement en temps réel normal est repris.

• Enregistrement par étape (recommandé pour effacer une note unique).

(1) Pendant le mode d'enregistrement par étape, utiliser les touches −1, +1 pour localiser le temps contenant la note à effacer. Puis appuyer sur la touche f-8.



(2) Pendant que la touche f-8 est maintenue enfoncée, la fonction d'effacement est prête. Maintenant, lorsque la touche d'instrument correspondant à un instrument qui joue sur le temps sélectionné est enfoncée cette note d'instrument est effacée. Une fois que la touche d'instrument est relâchée, le LCD passe au temps suivant. Il est possible d'effacer simultanément plus d'un instrument en appuyant sur plus d'une touche d'instrument tout en maintenant enfoncée la touche f-8.

(3) La fonction d'effacement s'arrête lorsque la touche f-8 est relâchée et l'enregistrement par étape normal est repris.

6. NOM DE MODELE

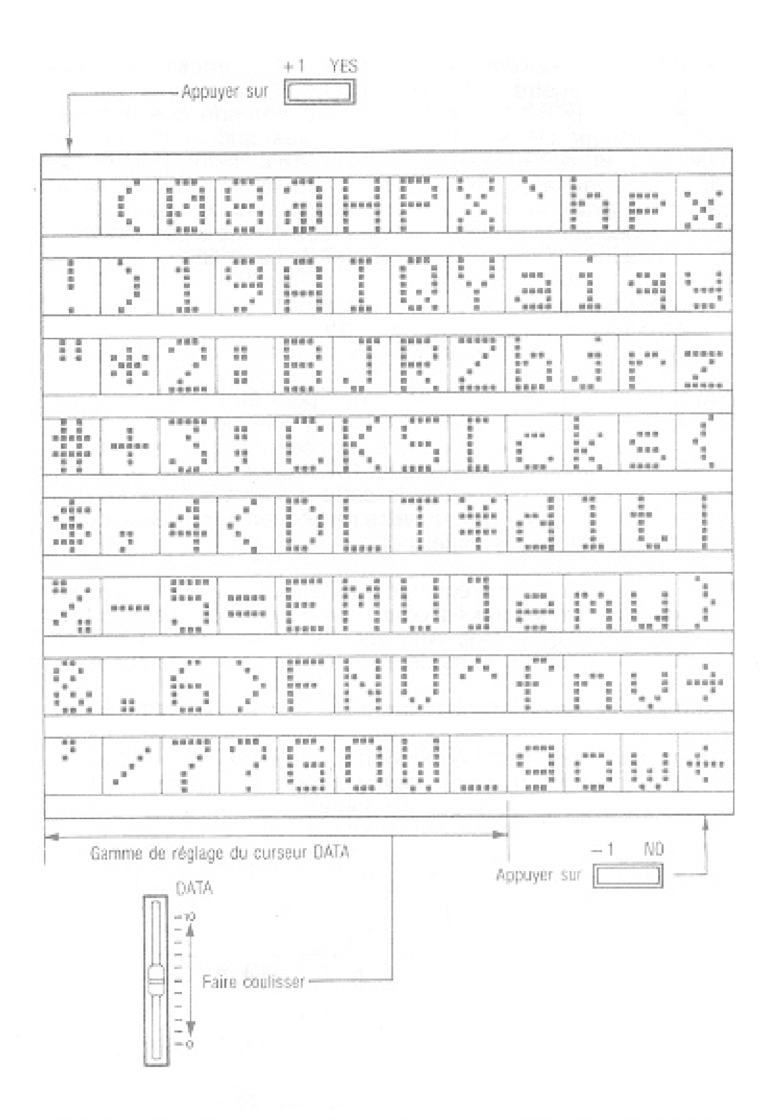
Les noms de modèles sont créés dans le mode de sélection d'un modèle, avant ou après l'enregistrement d'un modèle. Ils peuvent être changés à n'importe quel moment.

(1) Sélectionner le modèle auquel un nom doit être attribué.

(2) Appuyer deux pois sur la touche de curseur droit (CURSOR RIGHT) pour amener le curseur le premier caractère du nom.



(3) Utiliser les touches −1, +1 ou le curseur DATA pour sélectionner un nouveau caractère à la position du curseur. Les caractères disponibles sont indiqués dans le tableau suivant. Des espaces peuvent être introduits en déplaçant le curseur DATA sur sa position inférieure.



REMARQUE: Les caractères qui peuvent être sélectionnés en utilisant le curseur DATA sont limités à la gamme indiquée dans le tableau. Pour les caractères hors de cette gamme (lettres minuscules et certains symboles), utiliser les touches −1, +1. Ces commandes permettent de passer verticalement dans ce tableau de caractères, c'est-à-dire de monter ou de descendre dans une colonne.

(4) Appuyer sur la touche CURSEUR RIGHT pour amener le curseur sur la position suivante du nom de modèle, puis introduire un nouveau caractère de la même manière. Répéter cette opération jusqu'à ce que le nom complet du modèle ait été introduit.

EDITION DES MODELES

1. DESCRIPTION GENERALE

- Les opérations d'édition de modèle sont exécutées lorsque le DDD-5 est dans le mode programmable. Pour sélectionner les fonctions d'édition de modèle, appuyer sur la touche de MODE 2, puis sur la touche de fonction appropiée, indiquée avant le nom de fonction en tête des sections de fonctions dans ce chapitre. Pour sélectionner, par exemple, copie externe, appuyer sur la touche f-5 après avoir appuyé sur la touche de MODE 2.

REMARQUE: La fonction f-1 est toujours sélectionnée la première fois que la touche de MODE 2 est enfoncée.

Dans le mode d'édition de modèle, une variété de fonctions de modèle peuvent être exécutées:

- Cadence (SWING) permet d'ajouter automatiquement une sensation de cadence naturelle aux modèles qui ont été enregistrés.
- Copie (COPY) permet de copier un modèle sur une autre destination de modèle.
- Addition (APPEND) permet de connecter deux modèles pour former un seul long modèle.
- Copie externe (EXTERNAL COPY) permet de copier un modèle de la MEM (ROM) interne ou d'une carte de modèles MEM (KORG ROM), d'une carte de modèles/voix MEM (ROM) ou d'une carte MEV (RAM).
- Mémoire disponible (AVAILABLE MEMORY) permet de vérifier instantanément la mémoire de modèle vide restante.
- Effacement (CLEAR) permet de supprimer un modèle.

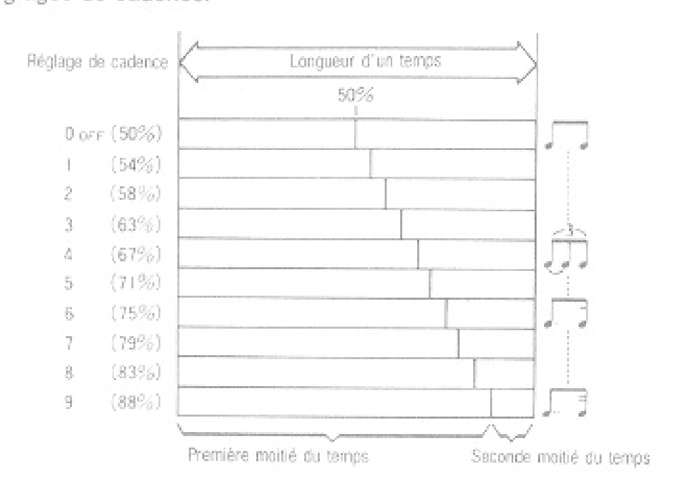
Les fonctions dans le mode d'édition de modèle sont les suivantes:

f-1: SELECTION D'UN MODELE

Permet de sélectionner un modèle avant d'exécuter une opération d'édition de modèle.

f-2: CADENCE

Permet d'ajouter une sensation de cadence en retardant la seconde moitié du temps des noires. Cela permet de créer facilement une sensation de jazz ou de "shuffle" en enregistrant un modèle simple à huit temps (par exemple) puis en utilisant la fonction de cadence après l'enregistrement pour ajouter la sensation de cadence. La cadence peut être variée de 50% (pas de cadence: la seconde moitié du temps n'est pas retardée) à 88% (cadence extrême). Un motif de triolet lié est créé à un réglage de cadence de 67%. Le schéma suivant illustre toute la gamme des réglages de cadence.



f-3: COPIE

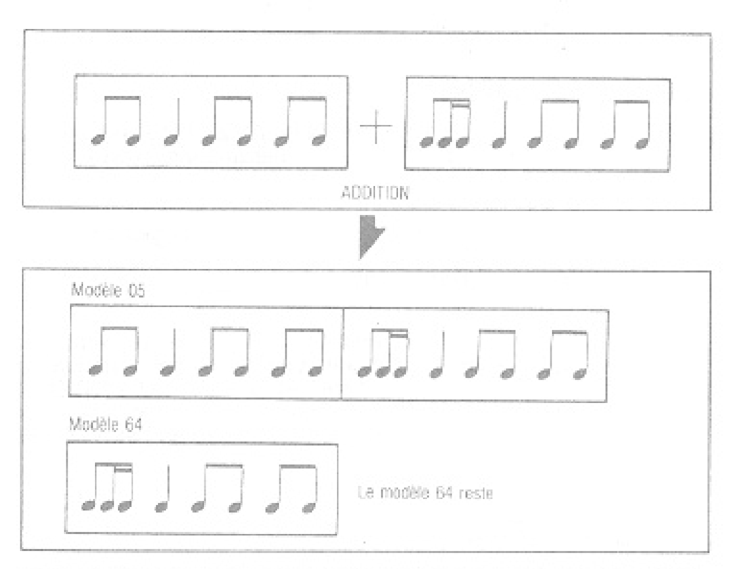
Permet de copier un modèle existant sur une autre adresse de modèle. Cette fonction est pratique pour créer deux modèles légèrement différents. Copier simplement le modèle, puis modifier l'un de ces deux modèles.

REMARQUE: Lorsqu'un modèle est copié, le nom du modèle est également copié. Le nom d'un des modèles peut être modifié après la copie.

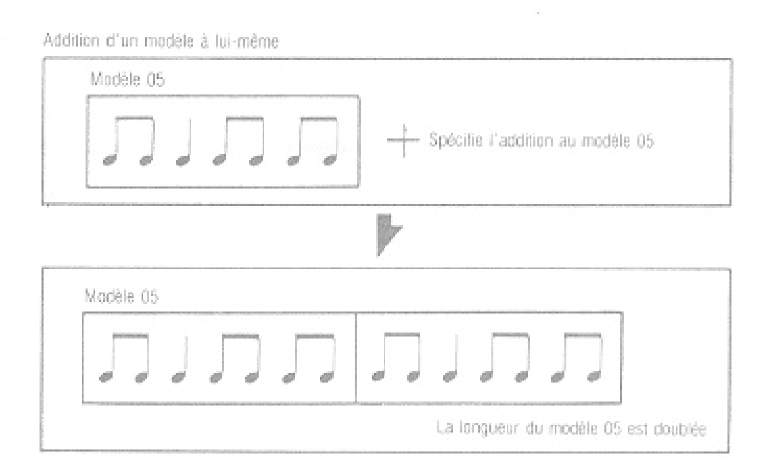
f-4: ADDITION

Permet de connecter deux modèles pour faire un modèle plus long. Cette fonction peut faire gagner du temps lors de l'assemblage de morceaux: plusieurs modèles peuvent être ajoutés pour former une séquence pour un solo. Lorsque le morceau est créé, introduire simplement le modèle long lorsqu'un solo est nécessaire.

Le modèle sélectionné avant l'opération d'addition est prolongé par le modèle sélectionné pendant l'opération d'addition. Si, par exemple, le modèle 05 est sélectionné, puis que la fonction d'addition (APPEND) et le modèle 64 sont sélectionnés, l'opération d'addition connecte le modèle 64 à la fin du modèle 05, prolongeant ainsi le modèle 05.



Un modèle peut être ajouté à lui-même. Cela double la longueur du modèle.



REMARQUE: Seuls des modèles ayant la même mesure peuvent être ajoutés et uniquement si le modèle complet n'a pas plus de 99 barres.

f-5: COPIE EXTERNE

Permet de copier un modèle "externe" depuis la MEM (ROM) (mémoire morte) incorporée du DDD-5 dans laquelle 100 modèles préréglés sont stockés en permanence. Des modèles peuvent aussi être copiés depuis les types suivants de cartes de données KORG:

- Carte de modèle MEM (ROM) (contient des données de modèles préréglés).
- Carte de modèles/voix MEM (ROM) (contient des données de modèles et de voix préréglés)
- Carte MEV (RAM) (contient des données de modèles qui ont été crées et sauvegardés sur la carte, en utilisant l'opération de transfert de données).

Une fois qu'un modèle est copié, il peut être reproduit ou modifié pour créer un nouveau modèle.

f-7: MEMOIRE DISPONIBLE

Permet de vérifier la quantité d'espace mémoire vide disponibles dans la mémoire de modèles du DDD-5. Cette fonction est pratique lorsqu'un grand nombre de modèles ont déjà été enregistrés; une vérification de la mémoire disponible évite le risque que la mémoire soit pleine pendant l'enregistrement d'un nouveau modèle. Lorsque la mémoire de modèles est pleine, le LCD indique 100%. Lorsque l'on essouge d'écrire de nouveaux modéles alors que la mémoire de modèles est pleine, un message d'erreur apparît (voir le chapitre "MESSAGES D'ERREUR")

f-8: EFFACEMENT

Permet de supprimer un seul modèle. Après l'effacement d'un modèle, les valeurs pour certains paramètres relatifs à ce modèle sont les suivantes:

- Mesure: 4/4
- Nombre de barres: 01
- Temps de "flam": 3
- Cadence: 50% (désactivée)
- Nom: *PTN-nn* (nn = numéro du modèle)

REMARQUE: Tous les modèles dans le DDD-5 peuvent être simultanément effacés en utilisant l'opération de réinitialisation du système (voir le chapitre "REINITIALISATION DU SYSTEME" plus loin dans ce manuel). Cette opération réinitialise cependant tout le contenu de la mémoire du DDD-5 et elle doit être utilisée avec précautions.

2. FONCTIONS

f-1: SELECTION D'UN MODELE

Avant d'utiliser les fonctions d'édition de modèle f-2 à f-5 et f-8, sélectionner le modèle à éditer.
Voir la section 6 du chapitre "FONCTIONS DE REPRODUCTION" pour les détails concernant cette opération.

f-2: CADENCE

(1) Après avoir sélectionné un modèle existant, appuyer sur la touche f-2.

```
SWING VALUE
PTN01 = 0
```

(2) Utiliser les touches −1, +1 ou les touches numériques pour régler la valeur de cadence. GAMME: 0 — 9.

(3) Appuyer sur la touche START pour entendre le modèle au nouveau réglage de cadence.

f-3: COPIE

(1) Après avoir sélectionné le modèle à copier, appuyer sur la touche f-3.



(2) Utiliser les touches numériques pour introduire le numéro de destination de la copie. GAMME: 00 — 99. Le LCD indique:



- Si la destination de copie contient des données, le LCD indique:

```
Rewrite(Y/N)?
PTN01 → PTN02
```

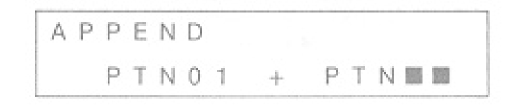
(3) Quel que soit les cas, l'opération de copie peut être exécutée ou annulée. Appuyer sur la touche NO pour annuler l'opération (le LCD revient à l'affichage indiqué à l'étape 1) puis introduire un autre numéro de destination de copie. Appuyer sur la touches YES pour exécuter l'opération. Le LCD indique:

```
COPY!
PTN01 → PTN02
```

puis revient à l'affichage indiqué à l'étape 1.

f-4: ADDITION

(1) Après avoir sélectionné le modèle qui doit être prolongé en lui ajoutant un autre modèle, appuyer sur la touche f-4.



(2) Utiliser les touches numériques pour sélectionner le numéro du modèle qui doit être ajouté au premier modèle. (Cela peut être le même numéro de modèle). GAMME: 00 — 99. Le LCD indique:

```
Sure(Y/N)?
PTN01 + PTN02
```

• Si les deux modèles ont des mesures différentes, le LCD indique:



puis revient à l'affichage .indiqué à l'étape 1. Un autre modèle peut être sélectionné pour l'addition.

(3) Appuyer sur la touche YES pour ajouter les modèles. (Cette opération peut être annulée en appuyant sur la touche NO, pour ne pas ajouter les modèles). Le LCD indique:

```
APPEND!
   PTN01  +  PTN02
```

puis revient à l'affichage indiqué à l'étape 1.

(4) Appuyer sur la touche START pour reproduire le modèle prolongé.

f-5: COPIE EXTERNE

Des modèles externes peuvent être copiés de la mémoire de modèles MEM (ROM) du DDD-5 ou d'une carte de données (carte de modèles KORG ROM, carte de modèles/voix MEM (ROM), ou carte MEV (RAM)). Ces deux types d'opérations sont décrits séparément.

• COPIE DE MODELES MEM (ROM)

(1) Après avoir sélectionné un numéro de modèle comme destination de copie dans lequel le modèle externe doit être copié, appuyer sur la touche f-5.

```
EXT  PATTERN  COPY
ROM  PTN■■  →PTN00
```

(2) Utiliser les touches numériques pour introduire le numéro du modèle externe à copier. GAMME: 00 — 99. Le LCD indique:

```
         Sure(Y/N)?
ROM  PTN01  →PTN00
```

• Si la destination de copie contient des données, le LCD indique:

```
      Rewrite(Y/N)?
ROM  PTN01  →PTN00
```

(3) Quel que soit le cas, l'opération de copie peut être exécutée ou annulée. Appuyer sur la touche NO Pour annuler l'opération (le LCD revient à l'affichage indiqué à l'étape 1), utiliser la fonction de sélection de modèle pour sélectionner un autre numéro de destination de copie et recommencer cette opération. Appuyer sur la touche YES pour exécuter l'opération. Le LCD indique:

```
COPY!
ROM  PTN01  →PTN00
```

puis revient à l'affichage indiqué à l'étape 1.

(4) Appuyer sur la touche START pour entendre le modèle copié.

• COPIE DE MODELES DE CARTE

(1) Insérer la carte dans la fente de carte 1 du panneau arrière du DDD-5.

(2) Après avoir sélectionné un numéro de modèle comme destination de copie dans lequel le modèle externe doit être copié, appuyer aur la touche f-5.



(3) Appuyer sur la touche −1 pour sélectionner la copie de modèles de carte.



(4) Exécuter les étapes 2 à 4 de l'opération "Copie de modèles MEM". (L'opération est identique, mais le LCD indique toujours "CAD" au lieu de "ROM" pour indiquer une copie de modèles de carte).

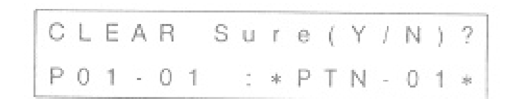
f-7: MEMOIRE DISPONIBLE

Appuyer sur la touche f-7. La mémoire disponible est indiquée sous forme de pourcentage.

```
AVAILABLE  MEMORY
      099%
```

f-8: EFFACEMENT

(1) Après avoir sélectionné le modèle à effacer, appuyer sur la touche f-2.



(2) Appuyer sur la touche YES Pour effacer le modèle. (Cette opération peut être annulée en appuyant sur la touche NO, pour ne pas effacer la modèle sélectionné). Le LCD indique:

```
CLEAR!
P01-01  :*PTN-01*
```

suivi par l'affichage de sélection d'un modèle.

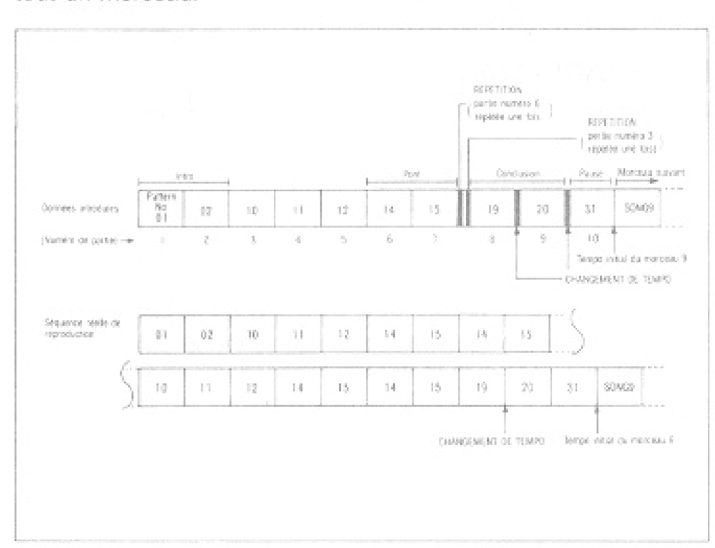
CREATION D'UN MORCEAU

1. DESCRIPTION GENERALE

Voici la manière de créer un nouveau morceau sur le DDD-5. (Un morceau existant peut également être sélectionné et de nouvelles données y être enregistrées).

- Sélectionner le numéro du morceau à créer.
- Sélectionner la fonction de création (CREATE) et introduire des modèles dans le morceau. Chaque modèle est introduit comme une "partie".
- Un autre morceau peut être introduit dans une partie. Cela permet d'utiliser un autre morceau comme section du morceau en train d'être créé; ou connecter un nombre de morceaux pour former une séquence de morceaux ou pot-pourri pour une exécution.
- Pendant la création d'un morceau, des modèles peuvent également être sélectionnées pour un morceau préréglé (voir la section 5 de ce chapitre).
- Des répétitions et des changements de tempo peuvent aussi être introduits. Ils sont introduits dans des parties qui contiennent déjà un modèle. N'importe quel nombre de répétitions ou de changements de tempo peuvent être introduits dans une seule partie.
- Avant ou après la création du morceau, sélectionner un ensemble d'instruments pour le morceau.
- Un tempo initial peut être réglé pour le morceau.
- Un morceau peut être attribué un nom composé de jusqu'à 8 caractères.
- Il est possible d'insérer ou de supprimer des parties du morceau, pour l'éditer (modifier) afin de créer un nouveau morceau.
- Le morceau peut être copié.
- Le morceau peut être effacé (supprimé).

Voici un exemple de morceau. Il contient des répétitions et des changements de tempo. Le modèle 31 (modèle vide) à la fin fournit une pause avant le début de la partie suivante, qui contient tout un morceau.



Les fonctions dans le mode de reproduction/édition de morceau sont les suivantes:

f-1: SELECTION D'UN MORCEAU

Permet de délectionner le numéro du morceau à créer ou à éditer. Voir la section 3 du chapitre "FONCTIONS DE REPRODUCTION".

f-2: CREATION

Lorsque la fonction de création (CREATE) est sélectionnée, la première partie du morceau est affichée. Si le morceau est vide, la partie est vide et un numéro de modèle ou de morceau peut être introduit. Si le morceau contient des données, il peut être balayé par étapes jusqu'à sa fin, des parties peuvent y être ajoutées, ou une partie du morceau localisée et modifiée. Jusqu'à 99 parties peuvent être introduites.

f-3: REPETITION

Cette fonction permet de reproduire un nombre spécifié de fois (jusqu'à 99) une section du morceau. La première et la dernière parties de la section sont sélectionnées ainsi que le nombre de fois où elle sera répétée. Une répétition peut même être "emboîtée" à l'intérieur d'une autre.

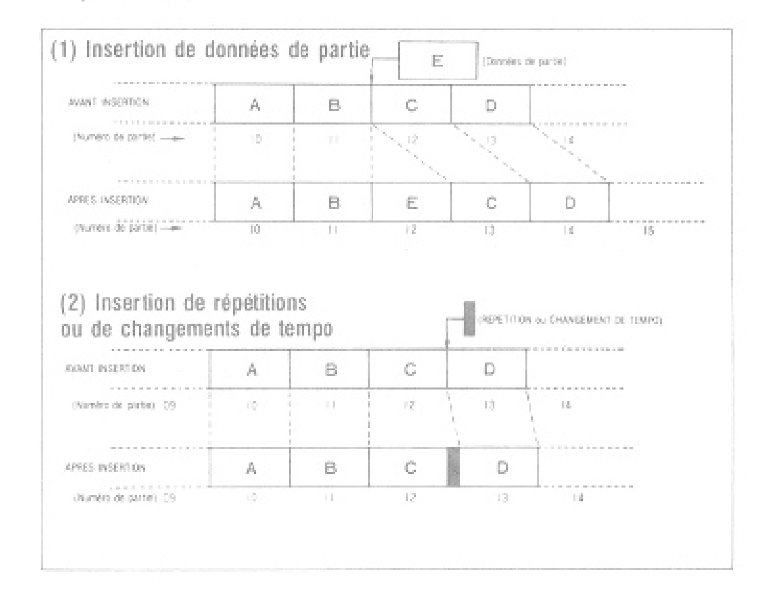
Les répétitions sont introduites dans une partie qui contient déjà un modèle ou un morceau; elles n'ajoutent donc pas de parties supplémentaires au morceau. Elles utilisent cependant de l'espace dans la mémoire de morceau; le nombre maximum de parties est donc inférieur à 99 lorsque des répétitions sont utilisées.

f-4: CHANGEMENT DE TEMPO

Permet de modifier le tempo du morceau, en ajoutant ou en soustrayant jusqu'à 99 au tempo actuel.

REMARQUE: Le tempo ne peut pas être modifié au-delà des limites de tempo du DDD-5 (40 — 250 noires/minute). Un changement de tempo graduel peut être créé en introduisant un tempo léger dans une série de parties. Une méthode plus facile consiste à introduire un changement de tempo léger dans une section répétée: toutes les fois que la section répétée est reproduite, le tempo change.

Les changements de tempo sont introduits dans une partie qui contient déjà un modèle ou un morceau; ils n'ajoutent donc pas de parties supplémentaires au morceau. Ils utilisent cependant de l'espace dans la mémoire de morceau; le nombre maximum de parties est donc inférieur à 99 lorsque des changements de tempo sont utilisés.

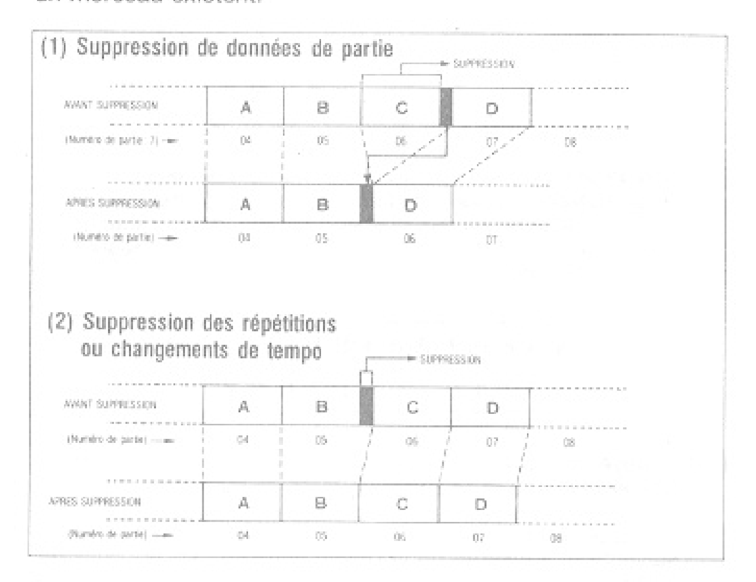


f-5: INSERTION

Permet d'insérer des données de partie (modèles ou morceaux), des répétitions ou des changements de tempo dans un morceau existant.

f-6: SUPPRESSION

Permet de supprimer des données de partie (modèles ou morceaux), des répétitions ou des changements de tempo dans un morceau existent.



f-7: TEMPO

Permet de modifier le tempo de reproduction d'un morceau, avant ou pendant la reproduction. Dans le mode de sélection d'un morceau, le tempo initial peut être mémorisé pour chaque morceau. Le tempo initial est indépendant des changements de tempo introduits en utilisant la fonction f-4 (ci-dessus) ou en utilisant la fonction f-7 pendant la reproduction. En d'autres mots, le morceau commence toujours à être reproduit au tempo initial. Voir la section 6 du chapitre "FONCTIONS DE REPRODUCTION" pour les détails concernant le réglage du tempo de morceau.

Si aucun tempo initial n'est réglé pour un morceau, il est reproduit au tempo par défaut de 120.

REMARQUE: Le tempo réglé en utilisant la fonction de mémoire de tempo dans le mode de préréglage affecte aussi le morceau correspondant dans le mode programmable. Si, par exemple, le tempo mémorisé du morceau préréglé ROCK 1 est modifié, puis que le DDD-5 est réglé dans le mode programmable, le tempo initial du morceau 00 est réglé sur la même valeur. L'inverse est également vrai (le réglage du tempo de morceau initial dans le mode programmable affecte le tempo mémorisé du morceau préréglé correspondant).

f-8: COPIE/EFFACEMENT

Permet d'effacer (supprimer) tout un morceau. Après un effacement, le tempo initial est réinitialisé à 120. L'ensemble d'instruments reste tel que sélectionné pour le morceau.

2. FONCTIONS

- Les opérations de reproduction/édition de morceau sont exécutées pendant que le DDD-5 est dans le mode programmable. Pour sélectionner les fonctions de reproduction/édition de morceau, appuyer sur la touche de MODE 3, puis sur la touche de fonction appropriée, indiquée avant le nom de fonction en tête des sections de fonctions dans ce chapitre. Pour sélectionner, par exemple, la fonction d'insertion, appuyer sur la touche f-5 après avoir appuyé sur la touche de MODE 3.

REMARQUE: La fonction f-1 est toujours sélectionnée la première fois que la touche de MODE 3 est enfoncée.

f-1: SELECTION D'UN MORCEAU

Voir la section 3 du chapitre "FONCTION DE REPRODUCTION" pour les détails concernant cette opération.

f-2: CREATION

(1) Après avoir sélectionné un morceau, appuyer sur la touche f-2.

```
CREATE00*SNG-00*
PART00  =PTN00
```

(2) Utiliser les touches CURSOR pour sélectionner un modèle ou un morceau. La touche CURSOR LEFT sélectionne un morceau (voir l'illustration LCD suivante); la touche CURSOR RIGHT sélectionne un modèle (voir l'illustration LCD précédente).

```
CREATE00*SNG-00*
PART00  =SNG00
```

(3) Introduire un numéro de modèle ou de morceau en utilisant les touches numériques. GAMME: 00 — 99 (modèle). 00 — 23 (morceau). Introduire librement des chiffres jusqu'à ce que le numéro correct soit introduit.

(4) Appuyer sur la touche +1 pour passer à la partie suivante, puis répéter les opérations 2 et 3. Continuer de cette manière jusqu'à ce que toutes les données de parties aient été introduites pour le morceau.

- Pendant la création d'un morceau, il est possible de se déplacer en arrière ou en avant dans le morceau en utilisant respectivement les touches −1 et +1. Une pression sur ces touches fait passer à la partie suivante; le maintien enfoncées de ces touches permet de se déplacer continuellement dans le morceau (comme l'avance rapide/rebobinage sur une platine à bande). Lorsqu'une partie est localisée, le numéro de modèle ou de morceau dans cette partie peut être modifié en utilisant les touches numériques.

- Pendant la création d'un morceau, la partie affichée peut être reproduite en appuyant sur la touche START. Si la partie contient un modèle, la reproduction continue jusqu'à ce que la touche STOP soit enfoncée. Si la partie contient un morceau, il n'est reproduit qu'une seule fois. C'est une manière pratique de vérifier que la partie sélectionnée est celle désirée.

f-3: REPETITION

Les répétitions sont introduites APRES que toute la section à répéter a été introduite dans le morceau. La fonction d'insertion est utilisée pour insérer la répétition.

(1) Localiser la dernière partie de la section à répéter, en utilisant les touches −1, +1 dans le mode de création d'un morceau. Appuyer sur la touche f-5 pour sélectionner la fonction d'insertion, puis appuyer sur la touche f-3.

```
CREATE00*SNG-00*
PART10  :TO■■×■■
```

(2) Utiliser les touches numériques pour introduire le numéro de la première partie de la section à répéter.

```
CREATE00*SNG-00*
PART10  :TO03×■■
```

(3) Utiliser les touches numériques pour introduire le nombre de répétitions. GAMME: 01 — 99. (Ce nombre doit être inférieur d'UNE UNITE au nombre total de fois où la section de répétition doit être reproduite). Une lettre indique, sur le LCD, la position de la répétition à l'intérieur de la partie. (Les changements de tempo sont indiqués de la même manière: "a" pour le premier changement de tempo ou répétition, "b" pour le second, etc. Après 26 changements de tempo et/ou répétitions, les lettres recommencement à "a").



Indique la première répétition dans une partie

- Le numéro et le nombre introduits dans les opérations 2 et 3 peuvent être modifiés en utilisant les touches CURSOR pour amener le curseur sur la position appropriée et en utilisant les touches numériques pour modifier le numéro ou le nombre.

(4) Appuyer sur la touche f-2 pour sortir de la fonction d'insertion et revenir à la création normale de morceau.

f-4: CHANGEMENT DE TEMPO

Les changements de tempo sont introduits dans une partie qui contient déjà un modèle ou un morceau. La fonction d'insertion est utilisée pour insérer le changement de tempo.

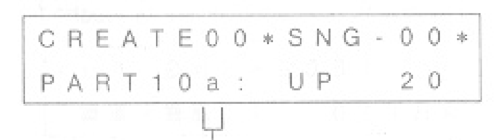
(1) Localiser la partie dans laquelle le changment de tempo doit être inséré, en utilisant les touches −1, +1 dans le mode de création d'un morceau. Appuyer sur la touche f-5 pour sélectionner la fonction d'insertion, puis appuyer sur la touche f-4.

```
CREATE00*SNG-00*
PART10 : UP ■■
```

(2) Utiliser les touches CURSOR pour sélectionner un changement de tempo en diminution ou en augmentation. La touche CURSOR LEFT sélectionne la diminution (voir l'illustration LCD suivante); la touche CURSOR RIGHT sélectionne l'augmentation (voir l'illustration LCD précédente).

```
CREATE00* SNG-00
PART10 :DOWN ■■
```

(3) Utiliser les touches numériques pour introduire la valeur du changement de tempo. GAMME: 01 — 99. Une lettre indique, sur le LCD, la position du changement de tempo à l'intérieur de la partie. (Les répétitions sont indiquées de la même manière: "a" pour le premier changement de tempo ou répétition, "b" pour le second, etc. Après 26 changements de tempo et/ou répétitions, les lettres recommencement à "a").



Indique le premier changement de tempo dans une partie

- Le nombre introduit dans l'opération 3 peut être modifié en utilisant les touches numériques.

(4) Appuyer sur la touche f-2 pour sortir de la fonction d'insertion et revenir à la création normale de morceau.

f-5: INSERTION

L'insertion de répétitions et de changements de tempo est expliquée dans les deux sections précédentes (f-3 et f-4). L'insertion de données de partie (modèles et morceaux) est expliquée dans cette section.

(1) Pendant la création d'un morceau, utiliser les touches −1, +1 pour localiser la partie dans laquelle des données doivent être insérées. Appuyer sur la touche f-5.



(2) Utiliser les touches CURSOR pour sélectionner un modèle ou un morceau, puis introduire un numéro de modèle ou de morceau en utilisant les touches numériques (comme expliqué en détails dans la section f-2 "Création ci-dessus). Exemple: Modèle 01.

```
INSERT00*SNG-00*
PART10 = PTN02
```

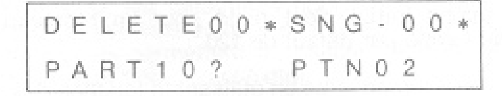
(3A) Appuyer sur la touche f-2 pour sortir de la fonction d'insertion et revenir à la création normale de morceau.

(3B) Ou appuyer sur la touche +1 pour passer à la partie suivante et y insérer, de la même manière, des données de partie.

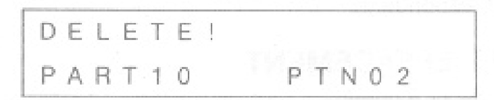
- Lorsque des données de partie sont insérées, toutes les parties suivantes sont avancées d'une place (voir la section INSERTION dans la DESCRIPTION GENERALE de ce chapitre).

f-6: SUPPRESSION

(1) Pendant la création d'un morceau, utiliser les touches −1, +1 pour localiser la partie qui doit être supprimée. Appuyer sur la touche f-6.



(2) Appuyer sur la touche YES pour supprimer la partie affichée. (Cette opération peut être annulée en appuyant sur la touche NO, pour ne pas supprimer la partie affichée). Le LCD indique:



puis revient à l'affichage de création.

- Lorsque des données de partie sont supprimées, toutes les parties suivantes sont reculées d'une place (voir la section SUPPRESSION dans la DESCRIPTION GENERALE de ce chapitre).

f-7: TEMPO

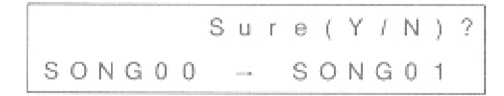
Voir la section 6 du chapitre "FONCTIONS DE REPRODUCTION" pour les détails concernant le tempo de morceau. morceau.

f-8: COPIE

(1) Sélectionner le morceau à copier, puis sélectionner la fonction copie de morceau en appuyant sur la touche f-8. (Des pressions successives sur la touche f-8 sélectionnent alternativement les fonctions effacement de morceau et copie de morceau).



(2) Utiliser les touches numériques pour introduire le numéro de la destination de copie. GAMME: 00 — 23. Le LCD indique:



(3) L'opération de copie peut être exécutée ou annulée. Appuyer sur la touche NO pour annuler l'opération (le LCD revient à l'affichage indiqué dans l'étape 1) puis introduire un autre numéro de destination de copie. Appuyer sur la touche YES pour exécuter l'opération. Le LCD indique: puis revient à l'affichage indiqué à l'étape 1.

```
COPY!
SONG00 → SONG01
```

f-8: EFFACEMENT

(1) Sélectionner le morceau à effacer, puis sélectionner la fonction effacement de morceau eu appuyant deux fois sur la touche f-8. (Des pressions successives sur la touche f-8 sélectionnent alternativement les fonctions copie de morceau et effacement de morceau).

```
CLEAR Sure(Y/N)?
SONG00 : *SNG-00*
```

(2) L'opération d'effacement peut être exécutée ou annulée. Appuyer sur la touche NO pour annuler l'opération (le LCD revient à l'affichage de copie de morceau). Appuyer sur la touches YES pour exécuter l'opération. Le LCD indique:

```
CLEAR!
SONG00 : *SNG-00*
```

puis revient à l'affichage de copie de morceau.

REMARQUE: Tous les morceaux dans le DDD-5 peuvent être simultanément effacés en utilisant la fonction de "Réinitialisation du système" (voir le chapitre "REINITIALISATION DU SYSTEME"). Cette opération réinitialise cependant tout le contenu de la mémoire du DDD-5 et elle doit être utilisée avec précautions.

3. SELECTION D'UN ENSEMBLE D'INSTRUMENTS

Avant ou après avoir créé un morceau, un ensemble d'instruments peut être sélectionné parmi les six ensembles d'instruments disponibles. L'ensemble d'instruments sélectionné est affecté à toutes les parties dans le morceau, même si les modèles contenus dans ces parties avaient des ensembles d'instruments différents avant d'être programmés dans le morceau (voir la REMARQUE ci-dessous concernant les parties contenant des morceaux).

(1) Dans la fonction de sélection d'un morceau (f-1), sélectionner le morceau auquel un ensemble d'instruments doit être affecté.

(2) Appuyer sur la touche CURSOR LEFT pour amener le curseur sur la numéro d'ensemble d'instruments.



(3) Utiliser les touches −1, +1 ou les touches numériques pour sélectionner l'ensemble d'instruments. GAMME: 0 — 5.

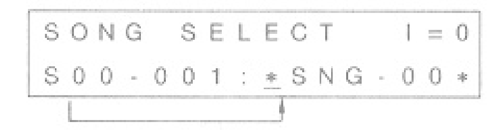
REMARQUE: Il existe une manière d'utiliser plus d'un ensemble d'instruments dans un morceau: en affectant un autre morceau (qui utilise un autre ensemble d'instruments) à une partie. Lorsque la partie contenant le morceau est reproduite, le nouvel ensemble d'instruments est entendu. Après la reproduction de cette partie, l'ensemble d'instruments affecté à tout le morceau est entendu.

REMARQUE: Pendant la reproduction, seul le son change; l'ensemble d'instruments affiché sur la LCD NE change PAS.

4. NOM DE MORCEAU

(1) Dans la fonction de sélection d'un morceau (f-1), sélectionner le morceau dont le nom doit être introduit.

(2) Appuyer deux fois sur la touche CURSOR RIGHT pour amener le curseur sur le premier caractère dans le nom.



Mouvement du curseur

(3) Utiliser les touches −1, +1 ou le curseur DATA pour sélectionner un nouveau caractère sur la position du curseur. Les caractères disponibles sont indiqués dans la section 6 du chapitre "ENREGISTREMENT DES MODELES". Des espaces peuvent être introduits en déplaçant le curseur DATA sur sa position inférieure.

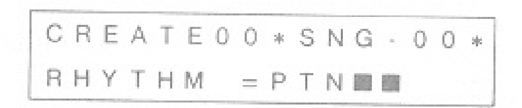
(4) Appuyer sur la touche CURSOR RIGHT pour amener le curseur sur la position suivante dans le nom de morceau, puis introduire, de la même manière, un nouveau caractère. Répéter cette opération jusqu'à ce que le nom complet du morceau ait été introduit.

REMARQUE: Les noms donnés aux morceaux dans le mode programmables s'appliquent également aux morceaux préréglés portant des numéros correspondants (reproduisibles dans le mode de préréglage). Si, par exemple, le morceau 00 est appelé "ROCK 1", lorsque l'opération du DDD-5 est changée au mode de préréglage et que le morceau préréglé 00 est sélectionné, il porte également le nom de "ROCK 1".

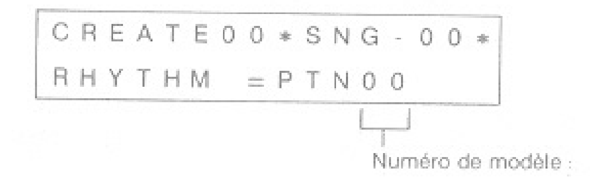
5. CREATION DE MORCEAUX PREREGLES

(1) Pendant la création d'un morceau, revenir à la partie 01 du morceau.

(2) Appuyer sur la touche −1. Le LCD indique la partie de rythme du morceau préréglé.



(3) Utiliser les touches numériques pour introduire un numéro de modèle.



(4) Une pression sur la touche −1 permet de sélectionner, dans l'ordre suivant, les autres parties pour le morceau préréglé: Introduction, Remplissage, Conclusion. Introduire, de la même manière, des numéros de modèles pour ces parties.

(5) Les touches −1, +1 peuvent être utilisées pour localiser l'une des quatre parties de morceau préréglé et changer, à n'importe quel moment, le numéro de modèle.

(6) Après avoir introduit des modèles dans les quatre parties de morceau préréglé, utiliser la fonction d'opération (voir la section 3 du chapitre "MISE EN ROUTE") pour régler le DDD-5 dans le mode de préréglage. Le morceau préréglé peut alors être reproduit (voir la section 4 du chapitre "FONCTIONS DE REPRODUCTION").

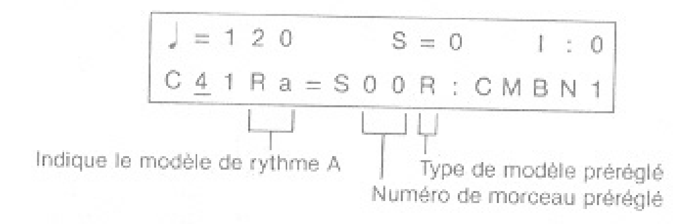
FONCTIONS DU MODE DE PREREGLAGE

REMARQUE: La création de morceaux préréglés est excécutée dans le mode de reproduction/édition de morceau pendant que le DDD-5 est dans le mode programmable. Voir la section 5 du chapitre "CREATION D'UN MORCEAU" pour plus de détails.

1. CREATION DE COMBINAISONS

Des combinaisons sont créés en sélectionnant des modèles déjà affectés à des morceaux préréglés. La sélection et la reproduction d'une combinaison sont décrites dans la section 4 du chapitre "FONCTIONS DE REPRODUCTION".

(1) Sélectionner la combinaison à créer. Le modèle de rythme A est affiché sur le LCD. Le modèle préréglé affecté au modèle de rythme A est également affiché (le numéro du morceau préréglé duquel il est pris et le type de modèle).



(2) Appuyer sur la touche CURSOR RIGHT pour amener le curseur sur le numéro de morceau préréglé.

(3) Utiliser les touches numériques pour introduire le numéro du morceau préréglé duquel le modèle sera extrait. GAMME: 00 — 23.

(4) Utiliser les touches −1, +1 pour sélectionner le type de modèle (rythme, conclusion, remplissage ou introduction, indiqués par "R", "E", "F" ou "I").

(5) Appuyer sur la touche CURSOR LEFT pour remener le curseur au numéro de combinaison.

(6) Une pression sur la touche −1 permet de sélectionner les autres parties, dans l'ordre suivant, pour la combinaison: Remplissage A, modèle de rythme B, remplissage B, remplissage, introduction, conclusion (indiqués sur l'affichage par "Fa", "Rb", "Fb", "I", "E"). Une pression sur la touche +1 permet de sélectionner ces parties dans l'ordre inverse. Introduire, de la même manière, des numéros de modèles pour ces parties.

(7) Les touches −1, +1 peuvent être utilisées pour localiser l'une des six parties de combinaison et changer, à n'importe quel moment, le numéro de modèle.

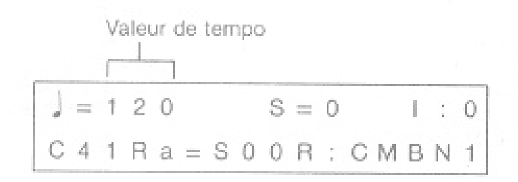
(8) La combinaison préréglée peut alors être reproduire.

2. REGLAGE DE LA MEMOIRE DE TEMPO

Cette fonction permet de mémoriser un réglage de tempo pour chaque morceau préréglé et combinaison.

(1) Sélectionner le morceau préréglé ou la combinaison dont le tempo doit être mémorisé.

(2) Appuyer sur la touche CURSOR LEFT (deux fois pour les morceaux préréglés, une fois pour les combinaisons) pour amener le curseur sur la valeur de tempo.



(3) Appuyer sur la touche TEMPO MEMORY pour activer la fonction de mémoire de tempo (la LED à côté de cette touche s'allume).

(4) Utiliser le curseur DATA/TEMPO les touches −1, +1 ou les touches numériques pour régler le tempo. GAMME: 040 — 250.

REMARQUE: Si aucun tempo initial n'est réglé pour un morceau préréglé, il est reproduit au tempo par défaut de 120.

• Voir f-7 TEMPO de la section DESCRIPTION GENERALE du chapitre "CREATION D'UN MORCEAU" pour les commentaires sur la relation entre le tempo mémorisé d'un morceau préréglé et le tempo initial d'un morceau dans le mode programmable.

3. REGLAGE DE LA FONCTION

Pendant que le DDD-5 est dans le mode de préréglage, le mode de fonction permet de régler un certain nombre de fonctions normalement réglées pendant que le DDD-5 est dans le mode programmable. Ces fonctions sont identiques aux fonctions dans les modes "Réglage des instruments" et "Fonctions de système" du mode programmable. L'opération de ces fonctions ne sera pas décrite ici; se reporter aux sections correspondantes dans les chapitres "REGLAGE DES INSTRUMENTS" et "FONCTIONS DE SYSTEME".

• Pour sélectionner des fonctions dans le mode de "Fonction", appuyer sur la touche de MODE 5, puis sur la touche PRESET appropriée, indiquée avant le nom de fonction en tête des descriptions de fonctions dans cette section. Pour sélectionner, par exemple, panoramique (PAN), appuyer sur la touche PRESET C après avoir appuyé sur la touche de MODE 5.

REMARQUE: La fonction A est toujours sélectionnée la première fois que la touche de MODE 5 est enconfée.

Les fonctions dans le mode de préréglage sont les suivantes:

A: Horloge (CLOCK)
Voir f-1 HORLOGE dans le chapitre "FONCTIONS DE SYSTEME".

B: Niveau de sortie (OUTPUT LEVEL)
Voir f-2 NIVEAU DE SORTIE dans le chapitre "REGLAGE DES INSTRUMENTS".

C: Panoramique (PAN)
Voir f-3 PANORAMIQUE dans le chapitre "REGLAGE DES INSTRUMENTS".

D: Accord (TUNE)
Voir f-4 ACCORD dans le chapitre "REGLAGE DES INSTRUMENTS".

E: Décroissance (DECAY)
Voir f-5 DECROISSANCE dans le chapitre "REGLAGE DES INSTRUMENTS".

F: Affectation (ASSIGN)
Voir f-6 AFFECTATION dans le chapitre "REGLAGE DES INSTRUMENTS".

G: OPERATION
Voir f-7 OPERATION dans le chapitre "FONCTIONS DE SYSTEME".

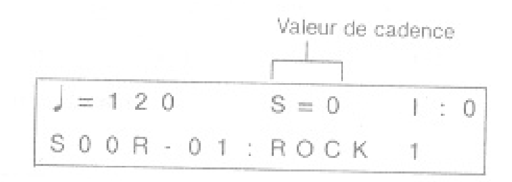
H: Transfert de données (DATA TRANSFER)
Voir f-8 TRANSFERT DE DONNEES dans le chapitre "FONCTIONS DE SYSTEME".

4. CADENCE

Cette fonction permet de modifier le réglage de cadence du modèle de rythme dans des morceaux préréglés.

(1) Sélectionner le morceau préréglé dont la valeur de cadence du modèle de rythme doit être réglée.

(2) Appuyer sur la touche CURSOR LEFT pour amener le curseur sur la valeur de cadence.



(3) Utiliser les touches −1, +1 ou les touches numériques pour régler la valeur de cadence. GAMME: 0 — 9.

REMARQUE: La nouvelle valeur de cadence est aussi appliquée au modèle stocké dans son adresse d'origine dans le mode programmable.

1. DESCRIPTION GENERALE

Le mode de fonctions de système permet d'exécuter un certain nombre de fonctions importantes qui affectent le fonctionnement de base du DDD-5.

- Régler l'horloge (CLOCK) pour déterminer si la reproduction du DDD-5 est contrôlée par son horloge interne ou par des dispositifs externes.
- Régler les fonctions MIDI du DDD-5 lorsqu'il est utilisé avec d'autres dispositifs MIDI. (Voir le chapitre "UTILISATION DU DDD-5 AVEC D'AUTRES DISPOSITIFS" pour les applications MIDI suggérées avec les DDD-5).
- Régler le battement du métronome pour un enregistrement de modèle en temps réel.
- Changer l'opération du DDD-5 entre le mode de préréglage et le mode programmable.
- Transférer tout le contenu de la mémoire du DDD-5 sur une bande, une carte KORG RAM ou dans un dispositif de stockage MIDI. Ces données peuvent être rechargées, à n'importe quel moment, dans le DDD-5.

Les fonctions dans le mode de FONCTIONS DE SYSTEME sont les suivantes:

f-1: HORLOGE

L'horloge peut être comparée à un moteur qui "entraîne" le DDD-5 lors d'une reproduction ou d'un enregistrement. L'horloge contrôle les fonctions de démarrage, d'arrêt et de tempo. Trois fonctions d'horloge différentes peuvent être sélectionnées:

Interne (INTERNAL): L'horloge interne du DDD-5, est utilisée pour des opérations normales de reproduction et d'enregistrement, ou lors de l'utilisation du DDD-5 comme horloge principale pour d'autres dispositifs MIDI.

MIDI: Ce réglage permet de contrôler le DDD-5 avec un dispositif MIDI externe comme un autre DDD-5 ou un séquenceur.

Bande (TAPE): Ce réglage permet de contrôler le DDD-5 avec un signal de synchronisation enregistré sur une bande.

f-2: RECEPTION MIDI

Le DDD-5 peut être contrôlé, en plus d'un contrôle par une horloge MIDI externe (voir HORLOGE plus haut dans cette section), par MIDI, de la manière suivante:

- Un dispositif MIDI externe comme un clavier, des blocs de rythme, un séquenceur ou même un autore DDD-5 peuvent utiliser les instruments du DDD-5 comme source sonore. En envoyant des données de note MIDI (des modèles enregistrés sur un séquenceur, ou des notes jouées sur un clavier), le dispositif externe joue réellement sur le DDD-5.

Le réception MIDI (MIDI RECEIVE) permet de régler quate fonctions pour la réception de signaux MIDI provenant d'un dispositif MIDI externe:

Note disponible (NOTE AVAILABLE): Cela détermine si le DDD-5 recevra (activée - disponible) ou ignorera (désactivée - non disponible) les données et note MIDI à l'arrivée. comme un changement de impromme et indicateur de morcen).
Cette fonction n'affecte pas les informations d'horloge MIDI arrivant (VOIR f-1: Horloge, ci-dessus).

Mode OMNI: Des données MIDI peuvent être envoyées sur l'un de 16 canaux MIDI (un séquenceur, par exemple, peut envoyer des données MIDI sur différents canaux pour contrôler indépendamment, et en même temps, plousieurs dispositifs MIDI). Le mode OMNI, lorsqu'il est activé (ON), permet au DDD-5 de recevoir des données MIDI sur tous les 16 canaux MIDI. Lorsqu'il est désactivé (OFF), les données MIDI ne sont reçues que sur le canal MIDI sélectionné en utilisant la fonction de canal.

Canal (CHANNEL): Permet de régler le canal MIDI sur lesquel les données sont reçues par le DDD-5. GAMME; 1 — 16.

Note d'instrument (INSTRUMENT NOTE): Cela règle le numéro de note MIDI pour chacun des instruments du DDD-5. Par exemple: Le numéro de note MIDI d'ut médium (Middle C) est 60. Si la clochette (COWBELL) est réglée sur 60, toutes les fois où un numéro de note MIDI de 60 est envoyé depuis un dispositif MIDI externe, la clochette retentit. La gamme des numéros de notes MIDI du DDD-5 est 25 — 71.

f-3: TRANSMISSION MIDI

Le DDD-5 peut contrôler, en plus d'un contrôle de dispositifs externes par son horloge interne (voir HORLOGE plus haut dans cette section), des dispositifs MIDI externes, de la manière suivante:

Une machine de rythme MIDI externe telle qu'un autre DDD-5 ou un DDD-1 peut être utilisé avec le DDD-5 comme source sonore. En envoyant des données de note MIDI, le DDD-5 joue effectivement les sons de la machine de rythme externe. De plus, les données de note MIDI peuvent être envoyées à un séquenceur (tel que le SQD-1) et stockées. (Lors de la reproduction , le séquenceur renvoie ces données de note à la machine de rythme MIDI qui n'agit alors que comme source de source MIDI externe). Toutes les touches d'instrumets du DDD-5 peuvent en outre être réglées sur un canal de transmission MIDI différent, permettant au DDD-5 de contrôler plusieurs (jusqu'à 14—un par touche d'instrument) dispositifs MIDI externes.

La transmission MIDI permet de régler deux fonctions pour la transmission de signaux MIDI à partir du DDD-5.

Note disponible (NOTE AVAILABLE): Cela détermine si le DDD-5 transmettra des données de note MIDI. (Il est INUTILE de régler cette fonction si le DDD-5 n'est utilisé que pour envoyer un signal d'horloge MIDI pour contrôler une autre machine de rythme ou séquenceur).

Canal (CHANNEL): Permet de régler le canal MIDI sur lequel les données sont transmises par chaque touche d'instrument du DDD-5. GAMME: 1 — 16. (Les notes MIDI transmises par les touches d'instruments sont réglées dans le mode f-2 "Réception MIDI").

f-4: METRONOME

Permet de sélectionner la longueur de temps du métronome. Le réglage par défaut est de 1/4 (après que la réinitialisation du système est exécutée). Cela signifie qu'un clic est entendu sur chaque quart de temps. Le clic est accentué sur le premier temps des mesures. Le métronome est toujours entendu pendant un enregistrement de modèle en temps réel. Le métronom peut également être réglé pour être activé pendant la reproduction d'un modèle. Le niveau du métronme peut être réglé en utilisant le curseur DATA.

La gamme du métronome est 1/4 — 1/32T (ces valeurs correspondent à des réglages de résolution: voir le tableau de f-4 RESOLUTION dans la section 2 du chapitre "ENREGISTREMENT DES MODELES").

f-5: OPERATION

Permet de commuter le DDD-5 entre le mode de préréglage et le mode programmable.

f-6: TRANSFERT DE DONNEES

Permet de sauvegarder (stocker) tout le contenu de la mémoire du DDD-5 (données de modèles/morceaux, données d'ensembles d'instruments). Les données peuvent être sauvegardées de trois manières:

Carte MEV (KORG RAM): Une manière pratique de stocker de grandes quantités de données dans un petit espace. Les opérations de carte sont aussi rapides — environ 2 secondes pour sauvegarder toutes les données de mémoire du DDD-5. les cartes KORG RAM sont munies d'un commutateur de protection afin d'éviter l'effacement accidented de données. Les données peuvent être attribuées un nom composé de jusqu'à 8 caractères.

Bande cassette standard: Les données peuvent être attribuées un nom composé de jusqu'à 8 caractères. Les opérations de bande sont plus lentes, mais plusieurs ensembles de données peuvent être stockés sur une seule bande cassette.

MIDI: Les données du DDD-5 peuvent être transmises sous forme de messages exclusifs de système, à un autre DDD-5 ou DDD-1, à un Séquenceur KORG SQD-1 (où elles peuvent être stockées sur une disquette (Quick Disk) ou à un autre dispositif destockage MIDI.

Après la sauvegarde (sur une carte MEV ou une bande), utiliser la fonction de vérification pour vérifier que les données ont été correctement sauvegardées. La fonction de vérification (VERIFY) compare les données initiales avec les données sauvegardées.

Les données peuvent être rechargées dans le DDD-5, à n'importe quel moment, en utilisant la fonction de chargement (LOAD) (elle efface toutes les données existantes dans le DDD-5). Dans le mode de carte, des modèles et des voix préréglés peuvent également être chargés dans le DDD-5 depuis des cartes de modèles MEM (KORG ROM) et des cartes de modèles/voix MEM.

2. OPERATIONS

- La plupart des fonctions de système ne sont exécutées que pendant que le DDD-5 est dans le mode programmable. Pour sélectionner une fonction dans le mode de "Fonctions de système", appuyer sur la touche de MODE 5, puis sur la touche de fonction appropriée, indiquée avant le nom de fonction en tête des sections de fonctions dans ce chapitre. Pour sélectionner, par exemple, METRONOME, appuyer sur la touche f-4 après avoir appuyé sur la touche de MODE 5. **REMARQUE:** La fonction f-1 est toujours sélectionnée la première fois où la touche de MODE 5 est enfoncée.

REMARQUE: Les fonctions f-1 HORLOGE, f-7 OPERATION et f-8 TRANSFERT DE DONNEES peuvent également être exécutées pendant que le DDD-5 est dans le mode de préréglage. Voir la section 3 du chapitre "FONCTIONS DU MODE DE PREREGLAGE" pour les détails concernant la manière de sélectionner ces fonctions dans le mode de préréglage. L'exécution effective de ces fonctions est telle que décrite dans ce chapitre.

f-1: HORLOGE (CLOCK)

(1) Appuyer sur la touche f-1. Le LCD indique le réglage d'horloge actuel. "Interne" (INTERNAL) par exemple.

```
CLOCK
   " INTERNAL "
```

(2) Utiliser la touche +1 pour passer par les réglages d'horloge dans l'ordre suivant: Interne, MIDI, Bande. (La touche −1 fait passer par les réglages d'horloge dans le sens inverse). Le réglage apparaît sur le LCD.

REMARQUE: Lorsque l'horloge est réglée sur MIDI ou bande (TAPE), l'affichge suivant apparaît lorsque la fonction de tempo est sélectionnée (pendant une reproduction de modèle par exemple).

```
TEMPO:      EXTERNAL
P01-01    : *PTN-01*
```

Cela indique que le tempo est contrôlé par un dispositif externe et qu'il ne peut pas être modifié par la fonction de tempo du DDD-5.

f-2: RECEPTION MIDI (MIDI RECEIVE)

Quatre fonctions peuvent être sélectionnées pour une réception MIDI. Lors de la première pression sur la touche f-2, "Note disponible" (NOTE AVAILABLE) est sélectionné. Des pressions répétées sur la touche f-2 permettent de passer par les fonctions dans l'ordre suivant: Note disponible, Mode OMNI, Canal MIDI, Note d'instrument.

Note disponible (NOTE AVAILABLE):

(1) Le LCD indique le réglage de note disponible actuel.

```
MIDI  RECEIVE
NOTE ; AVAILABLE
```

(2) Appuyer sur la touche NO pour désactiver (OFF) la fonction de réception MIDI (le LCD indique "Note non disponible" (NOTE UNAVAILABLE)). Appuyer sur la touche YES pour activer (ON) la fonction de réception MIDI (le LCD indique "Note disponible" (NOTE AVAILABLE)).

Mode OMNI:

(1) Le LCD indique le réglage de mode OMNI actuel.

```
MIDI  RECEIVE
OMNI  MODE ;   OFF
```

(2) Appuyer sur la touche NO pour désactiver (OFF) le mode OMNI. Appuyer sur la touche YES pour activer (ON) le mode OMNI.

Canal MIDI (MIDI CHANNEL):

(1) Le LCD indique le réglage de canal MIDI actuel.

```
MIDI  RECEIVE
CHANNEL ;     02
```

(2) Utiliser les tuches −1, +1 ou les tuches numériques pour sélectionner le canal MIDI. GAMME: 01 — 16.

Note d'instrument (INSTRUMENT NOTE):



(1) Appuyer sur une touche d'instrument pour sélectionner l'instrument dont la note MIDI doit être réglée. La note MIDI actuelle pour l'instrument sélectionné est affichée.

```
MIDI RECEIVE
INST NOTE ;   J = 37
```

(2) Utiliser les touches −1, +1 ou les touches numériques pour régler la note MIDI pour l'instrument sélectionné. GAMME: 25 — 71.

(3) Répéter les opérations 1 et 2 pour régler des notes MIDI pour d'autres touches. Plus d'un instrument peut être affecté à la même note MIDI.

f-3: TRANSMISSION MIDI

Deux fonctions peuvent être sélectionnées pour la transmission MIDI. Lors de la première pression sur la touche f-3, "Note disponible" (NOTE AVAILABLE) est sélectionné. Des pressions répétées sur la touche f-3 permettent d'alterner entre Note disponible et Canal d'instrument.

Note disponible (NOTE AVAILABLE):

(1) Le LCD indique le réglage de note disponible actuel.

```
MIDI TRANSMIT
NOTE ; AVAILABLE
```

(2) Appuyer sur la touche NO pour désactiver (OFF) la fonction de transmission MIDI (le LCD indique "Note non disponible" (NOTE UNAVAILABLE)). Appuyer sur la touche YES pour activer (ON) la fonction de transmission MIDI (le LCD indique "Note disponible" (NOTE AVAILABLE)).

Canal d'instrument (INSTRUMENT CHANNEL):

```
MIDI TRANSMIT
INST CH ;     ■ =
```

(1) Appuyer sur une touche d'instrument pour sélectionner l'instrument dont le canal MIDI doit être réglé. Le canal MIDI actuel pour l'instrument sélectionné est affiché.



(2) Utiliser les touches −1, +1 ou les touches numériques pour régler le canal MIDI pour l'instrument sélectionné. GAMME: 01 — 16.

(3) Répéter les opérations 1 et 2 pour régler des canaux MIDI pour d'autres touches. Plus d'un instrument peut être affecté au même canal MIDI.

f-4: METRONOME

(1) Appuyer sur la touche f-4. Le réglage actuel du métronome est affiché.



(2) Utiliser touches −1, +1 ou les touches numériques pour sélectionner le réglage du métronome. Lors de l'utilisation des touches numériques, se reporter aux fractions imprimées à droite au dessus des touches numériques. GAMME: 1/4 (noire) — 1/32 (triple croche) plus 1/4T — 1/32T (notes de triolet).

(3) Appuyer sur le CURSEUR GAUCHE pour amener le curseur à la position OFF/ON.



(4) Appuyer sur −1 pour désactiver le métronome pour la reproduction; appuyer sur +1 pour activer le métronome pour la reproduction.

f-5: OPERATION

Voir la section 3 du chapitre "MISE EN ROUTE" pour les détails concernant cette fonction.

f-6: TRANSFERT DE DONNEES

Trois types de transfert de données peuvent être sélectionnés. Lors de la première pression sur la touche f-8 apré avoir mis le DDD-5 sous tension, "Carte" (CARD) est sélectionné. Des pressions répétées sur la touche f-8 permettent de passer par les fonctions dans l'ordre suivant: Carte, Band, MIDI.
Après avoir sélectionné une fonction, les opérations de sauvegarde (SAVE), de vérification (VERIFY) (carte ou bande seulement) et de chragement (LOAD) peuvent être effectuées.

REMARQUE 1: Les opérations de transfert de données décrites ici sont toutes des opérations "réalisées avec succès". S'il y a un problème pendant une opération de transfert de données, un message d'erreur apparaît sur le LED. Le chapitre "MESSAGES D'ERREUR" explique tous les affichages de messages d'erreur du DDD-5.

REMARQUE 2: Toutes les opérations de sauvegarde, vérification et chargement peuvent être immédiatement annulées en appuyant sur la touche CANCEL. Le LCD indique (pendant une opération de sauvegarde sur carte, par exemple):

```
CARD SAVE
Cancel End.
```

Appuyer sur la touche SAVE, LOAD ou VERIFY puis répéter l'opération, ou appuyer sur n'importe quelle touche de MODE ou de fonction pour effacer le message "CANCEL END" sur le LCD.

•TRANSFERT DE DONNEES SUR CARTE— SAUVEGARDE

Lors de l'exécution d'une opération de sauvegarde de données sur carte, une carte KORG RAM doit être insérée dans la fente de carte 1 du panneau arrière du DDD-5.

REMARQUE: Certaines cartes KORG RAM, conçues pour une utilisation avec d'autres instruments numériques KORG le Synthétiseur Numérique DS-8, peuvent également être utilisées avec la DDD-5. Les données du DDD-5 nécessitent 128 koctets d'espace mémoire. Les cartes ayant une capacité de mémoire inférieure à 128 koctets NE peuvent PAS être utilisées pour sauvegarder les données du DDD-5.

(1) Après avoir sélectionné "transfert de données: carte" (DATA TRANSFER: CARD), appuyer sur la touche SAVE.

```
CARD SAVE
Sure ?;********
```

(2) Pour introduire un nom pour ces données (cette étape et l'étape 3 peuvent être omises), appuyer sur la touche CURSOR RIGHT pour amener le curseur sur l'espace du premier caractère. Utiliser le curseur DATA ou les touches −1, +1 pour sélectionner le premier caractère. Voir la section 6 du chapitre "ENREGISTREMENT DES MODELES" pour le tableau des caractères disponibles.

(3) Répéter l'opération 2 jusqu'à ce que le nom complet des données ait été introduit. Puis utiliser la touche CURSOR LEFT pour ramener le curseur à la position indiquée dans l'étape 1.

(4) Appuyer sur la touche YES pour exécuter l'opération de sauvegarde. (Cette opération peut être annulée en appuyant sur la touche NO, pour ne pas sauvegarder les données). Le LCD indique:

```
CARD SAVE
Execute!
```

Lorsque les données ont été sauvegardées, le LCD indique:

```
CARD SAVE
Finish.
```

(5) Appuyer sur n'importe quelle touche de MODE ou de fonction pour sortir du mode de transfert de données sur carte.

•TRANSFERT DE DONNEES SUR CARTE— VERIFICATION

La vérification doit être effectuée immédiatement après la sauvegarde de données. Lors de l'exécution d'une opération de vérification d'une carte, une carte KORG RAM doit être insérée dans la fente de carte 1 du panneau arrière du DDD-5.

(1) Après avoir sélectionné "transfert de données: carte" (DATA TRANSFER: CARD), appuyer sur la touche VERIFY (la touche VERIFY peut également être enfoncée immédiatement après la fin d'une opération de sauvegarde).

```
CARD VERIFY
Ready?;********
```

(2) Appuyer sur la touche YES pour exécuter l'opération de vérification. (Cette opération peut être annulée en appuyant sur la touche NO, pour ne pas vérifier les données). Le LCD indique:

```
CARD VERIFY
Execute!
```

Lorsqe les données ont été vérifiées, le LCD indique:

```
CARD VERIFY
Finish.
```

(3) Appuyer sur n'imorte quelle touche de MODE ou de fonction pour sortir du mode de transfert de données sur carte.

•TRANSFERT DE DONNEES SUR CARTE— CHARGEMENT

Lors de l'exécution d'une opération de chargement à partir d'une carte, une carte KORG RAM, une carte de modèles MEM ou une carte de modèles/voix MEM doit être insérée dans la fente de carte 1 du panneau arrière du DDD-5.

REMARQUE: Une opération de chargement efface toutes les données actuellement dans la mémoire du DDD-5. Pour conserver ces données, les sauvegarder sur une autre carte avant d'exécuter l'opération de chargement.

(1) Après avoir sélectionné "transfert de données: carte" (DATA TRANSFER: CARD), appuyer sur la touche LOAD.

```
CARD LOAD
Sure ?;********
```

(2) Appuyer sur la touche YES pour exécuter l'opération de chargement. (Cette opération peut être annulée en appuyant sur la touche NO, pour ne pas charger les données). Le LCD indique:

```
CARD LOAD
Execute!
```

Lorsuqe les données ont été chargées, le LCD indique:

```
CARD LOAD
Finish.
```

(3) Appuyer sur n'importe quelle touche de MODE ou de fonction pour sortir du mode de transfert de données sur carte.

TRANSFERT DE DONNEES SUR BANDE

Il faut se souvenir des points suivants lors de l'exécution d'un transfert de données sur bande avec le DDD-5:

- Si le jack d'écouteur (EARPHONE) est utilisé pour une reproduction sur l'enregistreur de cassette stéréo, sauvegarder les données sur la piste GAUCHE de la bande; les données, autrement, ne peuvent pas être vérifiées ou chargées.
- Les niveaux d'enregistrement et de reproduction doivent être aussi hauts que possible, sans provoquer de distorsion.
- Vérifier que les têtes de bande sont propres et démagnétisées et que les piles, si des piles sont utilisées, sont complètement chargées.
- Un pleurage et scintillement excessif peut altérer le transfert de données. L'enregistreur de cassette ne doit ni vidrer, ni être déplacé, ses niveaux ne doivent pas être modifiés pendant un transfert de données.
- Certains cordons de connexion contiennent des résistances. Elles peuvent altérer le transfert de données.
- Utiliser une bande neuve, de haute qualité et la ranger loin d'un champ magnétique car les données enregistrées pourraient être brouillées.
- Plusieurs ensembles de données peuvent être sauvegardés sur une seule bande cessette. Toujours laisser un intervalle vierge d'au moins 10 secondes entre les ensembles de données et attribuer un nom, lors de la sauvegarde, à chaque ensemble de données.
- Si une bande de données enregistrées est écoutée, quatre tonalités distinctes sont entendues:

Tonalité de réglage de niveau (tonalité aigué). Tonalité utilisée pour régler le niveau d'enregistrement (après la première pression sur la touche YES dans la fonction de sauvegarde sur bande).
Tonalité de début (tonalité grave). Indique le début de la sauvegarde de données (après la seconde pression sur la touche YES dans la fonction de sauvegarde sur bande).
Tonalité de données (bruit à tonalité moyenne). Indique les données enregistrées.
Tonalité de fin (tonalité aiguë, brève). Indique la fin de la sauvegarde des données

CONNEXIONS

Connecter, pour toutes les opértions de transfert de données sur bande, les jacks TAPE du panneau arrière du DDD-5 à l'enregistreur de cassette de la manière suivante:

(1) Connecter le jack TAPE IN du DDD-5 au jack sortie de ligne (LINE OUT) ou écouteur (EARPHONE) de l'enregistreur de cassette.

(2) Connecter le jack TAPE OUT du DDD-5 au jack entrée de ligne (LINE IN) ou MIC de l'enregistreur de cassette.

(3) Si les jacks d'entrée/sortie de ligne (LINE IN/OUT) de l'enregistreur de cassette sont utilisés, régler le commutateur TAPE LEVEL du DDD-5 sur la position gauche. Si les jacks micro/écouteur (MIC/EARPHONE) de l'enregistreur de cassette sont utilisés, régler le commutateur TAPE LEVEL du DDD-5 sur la position droite.

•TRANSFERT DE DONNEES SUR CARTE—SAUVEGARDE

(1) Après avoir sélectionné "transfert de données: bande" (DATA TRANSFER: TAPE), appuyer sur la touche SAVE.

```
TAPE SAVE
Ready?;
```

(2) Pour introduire un nom pour ces données (cette étape et l'étape 3 peuvent être omises), appuyer sur la touche CURSOR RIGHT pour amener le curseur sur l'espace du premier caractère. Utiliser le curseur DATA ou les touches −1, +1 pour sélectionner le premier caractère. Voir la section 6 du chapitre "ENREGISTREMENT DES MODELES" pour le tableau des caractères disponibles.

(3) Répéter l'opération 2 jusqu'à ce que le nom complet des données ait été introduit. Puis utiliser la touche CURSOR LEFT pour ramener le curseur à la position indiquée dans l'étape 1.

(4) Appuyer sur la touche YES.

```
TAPE SAVE
Sure ?;DATA-507
```

(5) Régler l'enregistreur de cassette sur enregistrement. Une tonalité de réglage de niveau est sortie, à ce moment-là, du jack TAPE OUT du DDD-5; le niveau d'enregistrement peut être réglé en appuyant sur la touche de pause de l'enregistreur de cassette et en ajustant la commande de niveau d'enregistrement.

(6) Relâcher la touche de pause et l'enregistreur de cassette démarre l'enregistrement. Vérifier que la bande amorce a dépassé les têtes de bande avant de passer à l'étape suivante.

(7) Appuyer sur la touche YES pour exécuter l'opération de sauvegarde. (Cette opération peut être annulée en appuyant sur la touche NO, pour ne pas sauvegarder les données). Le LCD indique:

```
TAPE SAVE
     Execute!
```

Lorsque les données ont été sauvegardées, le LCD indique:

```
TAPE SAVE
     Finish.
```

(8) Arrêter l'enregistreur de cassette.

(9) Appuyer sur n'importe quelle touche de MODE ou de fonction pour sortir du mode de transfert de données sur bande.

•TRANSFERT DE DONNEES SUR CARTE— VERIFICATION

La vérification doit être effectuée immédiatement après la sauvegarde de données.

(1) Après avoir sélectionné "transfert de données: bande" (DATA TRANSFER: TAPE), appuyer sur la touche VERIFY (la touche VERIFY peut également être enfoncée immédiatement après la fin d'une opération de sauvegarde).

```
TAPE VERIFY
Ready?;
```

(2) Introduire le nom des données à vérifier, comme décrit dans l'opération de auvegarde. Après avoir introduit le nom, ramener le curseur sur la position "Ready?".

REMARQUE: Si cette étape est omise, le DDD-5 vérifie le premier ensemble de données détecté.

(3) Appuyer sur la touche YES pour exécuter l'opération de vérification. (Cette opération peut être annulée en appuyant sur la touche NO, pour ne pas vérifier les données).

(4) Démarrer la reproduction de la bande. Pendant la recherche des données, le LCD indique:

```
TAPE VERIFY
Search;DATA-507
```

Lorsuqe le DDD-5 détecte des données portant un nom différent de celui spécifié dans l'étape 2, le LCD indique:

```
TAPE VERIFY
Pass   ;DATA-325
```

Lorsque le DDD-5 détecte les données dont le nom a été spécifié (ou, si aucun nom n'a été spécifié, lorsqu'il détecte de premier ensemble de données), la vérification commence et le LCD indique:

```
TAPE VERIFY
Find   ;DATA-507
```

Lorsque les données ont été vérifiées, le LCD indique:

```
TAPE VERIFY
       Finish.
```

(5) Arrêter l'enregistreur de cassette.

(6) Appuyer sur n'importe quelle touche de MODE ou de fonction pour sortir du mode de transfert de données sur bande.

- Si, à l'étape 4, le message "PASS" ou "FIND" n'apparaît pas après avoir démarré la reproduction de la bande, cela peut indiquer que le niveau de reproduction de la bande est trop faible. Rebobiner la bande, augmenter le niveau de reproduction et essayer à nouveau la fonction de vérification.
- Si, à l'étape 4 le message sur le LCD ne change pas de "FIND" à "FINISH", cela peut indiquer que le niveau de reproduction de la bande est devenu trop faible ou trop élevé pendant l'opération de vérification, ou qu'il y a une connexion défectueuse entre l'enregistreur de cassette et le DDD-5. Vérifier les connexions, vérifier le niveau de reproduction et répéter l'opération de vérification.

•TRANSFERT DE DONNEES SUR CARTE— CHARGEMENT

REMARQUE: Une opération de chargement efface toutes les données actuellement dans la mémoire du DDD-5. Pour conserver ces données, les sauvegarder sur une autre bande avant d'exécuter l'opération de chargement.

(1) Après avoir sélectionné "transfert de données: bande" (DATA TRANSFER: TAPE), appuyer sur la tuche LOAD.

```
TAPE LOAD
Ready?;
```

(2) Intorduire le nom des données à charger, comme décrit dans l'opération de sauvegarde. Après avoir introduit le nom, ramener le curseur sur la position "Ready?".

REMARQUE: Si cette étape est omise, le DDD-5 charge le premier ensemble de données détecté.

(3) Appuyer sur la touche YES pour exécuter l'opération de chargement. (Cette opération peut être annulée en appuyant sur la touche NO, pour ne pas charger les données).

(4) Démarrer la reproduction de la bande. Pendant la recherche des données, le LCD indique:

```
TAPE LOAD
Search;DATA-507
```

Lorsque le DDD-5 détecte des données portant un nom différent de celui spécifié dans l'étape 2, le LCD indique:

```
TAPE LOAD
Pass   ;DATA-507
```

Lorsque le DDD-5 détecte les données dont le nom a été spécifié (ou, si aucun nom n'a été spécifié, lorsuq'il détecte le premier ensemble de données), le chargement commence et le LCD indique:

```
TAPE LOAD
Find   ;DATA-507
```

Lorsque les données ont été chargées, le LCD indique:

```
TAPE LOAD
       Finish.
```

(5) Arrêter la reproduction de l'enregistreur de cassette.

(6) Appuyer sur n'importe quelle touche de MODE ou de fonction pour sortir du mode de transfert de données sur bande.

• Si, à l'étape 4, le message "PASS" ou "FIND" n'apparaît pas après avoir démarré la reproduction de la bonde, cela peut indiquer que le niveau de reproduction de la bande est trop faible. Rebobiner la bande, augmenter le niveau de reproduction et essayer à nouveau la fonction de chargment.

• Si, à l'étape 4, le message sur le LCD ne change pas de "FIND" à "FINISH", cela peut indiquer que le niveau de reproduction de la bande est devenu trop faible ou trop élevé pendant l'opération de chargement, ou qu'il y a une connexion défectueuse entre l'enregistreur de cassette et le DDD-5. Vérifier les connexions, vérifier le niveau de reproduction et répéter l'opération de chargement.

TRANSFERT DE DONNEES MIDI

L'enregistreur MIDI KORG SQD-1 est utilisé, comme exemple de type de dispositif MIDI qui peut transférer les données du DDD-5, dans les descriptions suivantes des opérations de transfert de données MIDI. D'autres dispositifs MIDI ont leur propre mode d'opération et ils doivent être réglés pour charger des données MIDI (lorsque le DDD-5 sauvegarde des données) ou pour sauvegarder des données (lorsque le DDD-5 charge des données).

CONNEXIONS

Connecter comme suit les jacks MIDI du panneau arrière du DDD-5 au SQD-1:

(1) Connecter le jack MIDI IN du DDD-5 au jack MIDI OUT du SQD-1.

(2) Connecter le jack MIDI OUT du DDD-5 au jack MIDI IN du SQD-1.

(3) Régler le commutateur DIP 5 (transfert de données) du SQD-1 sur MIDI. (Voir le mode d'emploi du SQD-1, pages 114 — 115 pour plus de détails).

•TRANSFERT DE DONNEES MIDI— SAUVEGARDE

(1) Régler le SQD-1 sur attente de chargement (son affichage indique "LoAd").

(2) Appuyer sur la touche SAVE.

```
M I D I   S A V E
          R e a d y ?
```

(3) Appuyer sur la touche YES pour exécuter l'opération de sauvegarde. (Cette opération peut être annulée en appuyant sur la touche NO, pour ne pas sauvegarder le données). Le LCD indique:

```
M I D I   S A V E
          E x e c t e !
```

Lorsque les données ont été sauvegardées, le LCD indique:

```
M I D I   S A V E
          F i n i s h .
```

L'affichage du SQD-1 indique "FnISH".

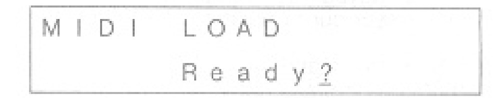
(4) Appuyer sur n'importe quelle touche de MODE ou de fonction pour sortir du mode de transfert de données MIDI.

• Si, à l'étape 3, le SQD-1 est encore dans le mode de chargement après que le LCD du DDD-5 indique "Finish", cela peut indiquer qu'il y a une connexion défectueuse entre le DDD-5 et le SQD-1. Vérifier les connexion MIDI et répéter l'opération de sauvegarde.

•TRANSFERT DE DONNEES MIDI— CHARGEMENT

REMARQUE: Une opération de chargement efface toutes les données actuellement dans la mémoire du DDD-5. Pour conserver ces données, les sauvegarder sur une autre disuqette ou un autre dispositif de stockage MIDI avant d'exécuter l'opération de chargement.

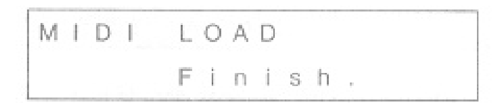
(1) Appuyer sur la touche LOAD.



(2) Appuyer sur la touche YES pour régler le DDD-5 pour recevoir des données du SQD-1. (Cette opération peut être annulée en appuyant sur la touche NO, pour ne pas charger les données). Le LCD indique:



(3) Transmettre les données depuis le SQD-1 en utilisant la fonction de auvegarde du SQD-1. L'affichage du SQD-1 indique "SAVE" pendant la transmission. Lorsque les données ont été chargées, l'affichage du SQD-1 indique "FnISH" et le LCD du DDD-5 indique:



(4) Appuyer sur n'importe quelle touche de MODE ou de fonction pour sortir du mode de transfert de données MIDI.

• Si, dans l'étape 3, le LCD du DDD-5 indique encore "Execute" après que l'affichage du SQD-1 indique "FnISH", cela peut indiquer pu'il y a une connexion défectueuse entre le DDD-5 et le SQD-1. Vérifier les connexions MIDI et répéter l'opération de chargement.

UTILISATION DU DDD-5 AVEC D'AUTRES DISPOSITIFS

MIDI est le nom de l'interface numérique pour instruments de musique. MIDI permet à des instruments de musique de se contrôler réciproquement dans une gamme virtuellement illimitée de configurations. Le DDD-5 est totalement compatible MIDI. Il peut fonctionner comme partie d'un système musical MIDI de trois manières fondamentales: Transmission MIDI (le DDD-5 contrôle un autre dispositif MIDI), réception MIDI (le DDD-5 est contrôlé par un autre dispositif MIDI) et synchronisation de bande (le DDD-5 peut transmettre ou être contrôlé par un signal de synchronisation qui est enregistré sur une bande). Dans ce chapitre, nous décrivons ces applications du DDD-5 et expliquons quelles connexions et opérations sont nécessaires pour permettre au DDD-5 de fonctionner dans certains exemples de systèmes MIDI de musique.

REMARQUE: Des signaux MIDI peuvent être envoyés sur l'un des 16 canaux MIDI, numérotés de 1 à 16. Dans toutes les applications MIDI, le dispositif MIDI de contrôle ("principal") et le dispositif MIDI de réception ("secondaire") doivent être réglés sur le même canal MIDI. Le DDD-5 est également capable d'envoyer simultanément des données de note MIDI sur plusieurs canaux MIDI, pour contrôler indépendamment plusieurs dispositifs MIDI (voir f-3 TRANSMISSION MIDI dans la section 2 du chapitre "FONCTIONS DE SYSTEME).

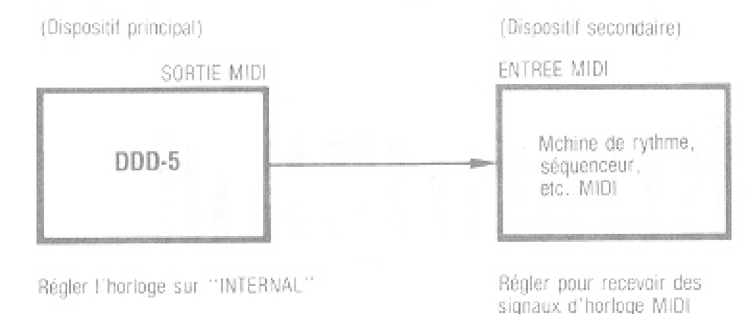
1. TRANSMISSION MIDI

Le DDD-5 peut transmettre deux types de données MIDI:

SIGNAUX D'HORLOGE MIDI

Les signaux d'horloge MIDI sent transmis lorsque le DDD-5 est utilisé (comme dispositif principal) pour contrôler la reproduction d'un autre dispositif (secondaire). Le DDD-5, par exemple, peut être utilisé pour contrôler les fonctions de démarrage, d'arrêt et de tempo d'une autre machine de rythmes. Le DDD-5 peut également contrôler la reproduciton de musique stockée dans un séquenceur comme l'Enregistreur MIDI KORG SQD-1. Pour ce type d'application MIDI, l'horloge du DDD-5 doit être réglée sur la position interne (INTERNAL) (voir f-1 HORLOGE dans la section 2 du chapitre "FONCTIONS DE SYSTEME"). L'horloge du dispositif secondaire doit être réglée sur MIDI.

- Si le dispositif secondaire est équipé d'une entrée de synchronisation (SYNC) à la palce d'une entrée MIDI, un Synchroniseur MIDI KORG KMS-30 est nécessaire pour convertir le signal MIDI du DDD-5 en un signal de synchronisation.



Régler l'horloge sur "INTERNAL"

Régler pour recevoir des signaux d'horloge MIDI

SIGNAUX DE NOTE MIDI

Des signax de note MIDI sont transmis lorsque le DDD-5 utilise un autre dispositif MIDI comme source sonore. Toutes les fois où le DDD-5 joue une note, la source sonore (un autre DDD-5, un synthétiseur, un module synthétiseur, un échantillonneur, etc.) joue également une note, à un diapason sélectionné. Cela permet au DDD-5 d'utiliser n'importe quels sons dans ses modèles et même de créer des séquences mélodiques. La note que chacune des touches d'instruments du DDD-5 transmet peut être sélectionée. Le canal de transmission MIDI de chaque touche d'instrument peut également être réglé, ce qui rend possible de contrôler indépendamment jusqu'à 14 dispositifs MIDI externes depuis le DDD-5. Pour ce type d'application MIDI, les fonctions de note disponible (NOTE AVAILABLE) et de canal (CHANNEL) doivent être réglées (voir f-3 TRANSMISSION MIDI dans la section 2 du chapitre "FONCTIONS DE SYSTEME"). Le numéro de note pour chaque touche doit aussi être réglé en utilisant la fonction de note d'instrument (INSTRUMENT NOTE) (voir f-2 RECEPTION MIDI dans la section 2 du chapitre "FONCTIONS DE SYSTEME").



Régler les fonctions de transmission MIDI

NOTE: Le DDD-5 transmet un message NOTE OFF immédiatement après avoir transmis un signal NOTE ON, pour cette raison, certains synthétiseurs pervent ne pas répondre.

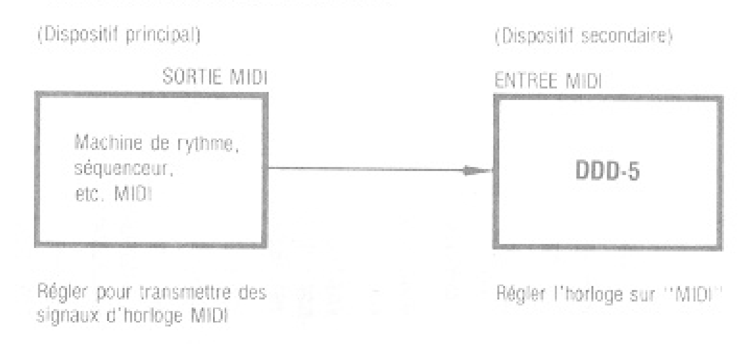
2. RECEPTION MIDI

Le DDD-5 peut recevoir deux types de données MIDI:

SIGNAUX D'HORLOGE MIDI

Des signaux d'horloge MIDI sont reçus lorsqu'un dispositif externe (un autre DDD-5, un séquenceur ou un ordinateru MIDI) est utilisé (comme dispositif principal) pour contrôler les fonction d'arr'et, de démarrage et de tempo du DDD-5. Un Enregistreur MIDI KORG SQD-1 peut, par exemple, être utilisé pour contrôler la reproduction de modèles et de morceaux du DDD-5. Pour ce type d'application MIDI, l'horloge interne du DDD-5 doit être réglée sur MIDI (voir f-1 HORLOGE dans la section 2 chapitre "FONCTIONS DE SYSTEME"). L'horloge du dispositif principal doit être réglée sur interne (INTERNAL).

- Si le dispositif principal est équipé d'une sortie de synchronisation (SYNC) à la place d'une sortie MIDI, un Synchroniseur MIDI KORG KMS-30 est nécessaire pour convertir son signal de synchronisation en un signal MIDI.



Régler pour transmettre des signaux d'horloge MIDI

Régler l'horloge sur "MIDI"

REMARQUE: Pour contrôler la reproduction du DDD-5 à partir d'un autre dispositif MIDI, la procédure est la suivante.

(1) Sélectionner le modèle ou le morceau à reproduire sur le DDD-5.

(2) Appuyer sur la touche START du DDD-5. La LED de fonctionnement (RUN) s'allume mais le DDD-5 ne commence pas la reproduction.

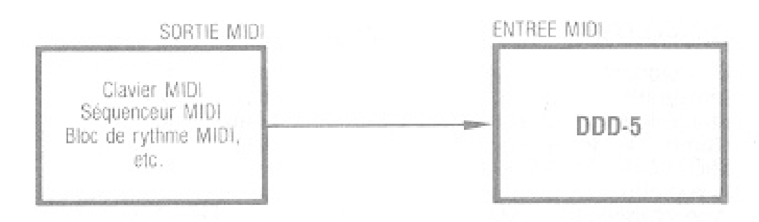
(3) Appuyer sur la touche de démarrage (START) du dispositif principal. Le DDD-5 démarre la reproduction. Son tempo est contrôlé par le dispositif principal et le DDD-5 s'arrête lorsque la touche d'arrêt est enfoncée sur le dispositif principal.

(4) Lors de la reproduction d'un morceau préréglé ou d'une combinaison sur le DDD-5, le modèle de rythme est alors entendu (le modèle de rythme A dans le cas d'une combinaison). Pour commencer par le modèle d'introduction, appuyer sur la touche INTRO à l'étape 2 ci-dessus. La touche de remplissage (FILL-IN) peut être enfoncée, de la manière normale, à n'imorte quel moment pendant une reproduction. Les touches de conclusion (ENDING) et d'arrêt (STOP) peuvent aussi être enfoncées à n'importe quel moment.

• Si le DDD-5 ne démarre pas la reproduction lorsque la touche de démarrge (START) du dispositif principal est enfoncée, une connexion MIDI peut être défectueuse. Vérifier le câble MIDI et essayer à nouveau.

SIGNAUX DE NOTE MIDI

Des signaux de note MIDI sont reçus lorsque le DDD-5 est utilisé comme source sonore par un autre dispositif MIDI. Toutes les fois où le dispositif MIDI externe envoie un signal de note MIDI (une note jouée sur un clavier MIDI ou une note stockée dans un séquenceur, par exemple), le DDD-5 joue une note, exactement comme si une de ses touches d'instruments avait été frappée. Si le dispositif externe incorpore une fonctions de sensibilité au toucher, le volume du DDD-5 peut églement être contrôlé. Pour ce type d'application MIDI, les fonctions de canal (CHANNEL), de note disponible (NOTE AVAILABLE) et de note d'instrument (INSTRUMENT NOTE) doivent être réglées (voir f-2 RECEPTION MIDI dans la section 2 du chapitre "FONCTION DE SYSTEME")



Régler les fonctions de réception MIDI

Un clavier MIDI peut même être utilisé pour contrôler l'accord et la décroissance des instruments du DDD-5, comme indiqué dans le schéma suivant.

Lorsque des notes sont jouées sur le clavier dans la gamme 26 — 71, les instruments du DDD-5 sont entendus normalement. Si, pendant l'utilisation d'une touche d'instrument, la touche DECAY ou TUNE est maintenue enfoncée, la décroissance ou l'accord de la note jouée peut être modifié. Cela permet d'amortir les cymbales, de reproduire des "riffs" mélodiques de guitare basse, d'accorder les toms, etc. pendant le jeu.

Cette technique peut egalement être utilisée pour enregistrer un modèle sur le DDD-5. Et, bien sûr, ce type de données de note MIDI peut être envoyé depuis un séquenceur MIDI, ainsi que depuis un clavier MIDI.

3. SYNCHRONISATION DE BANDE

La synchronisation de bande permet de combiner, de la manière suivante, une musique acoustique et numérique:

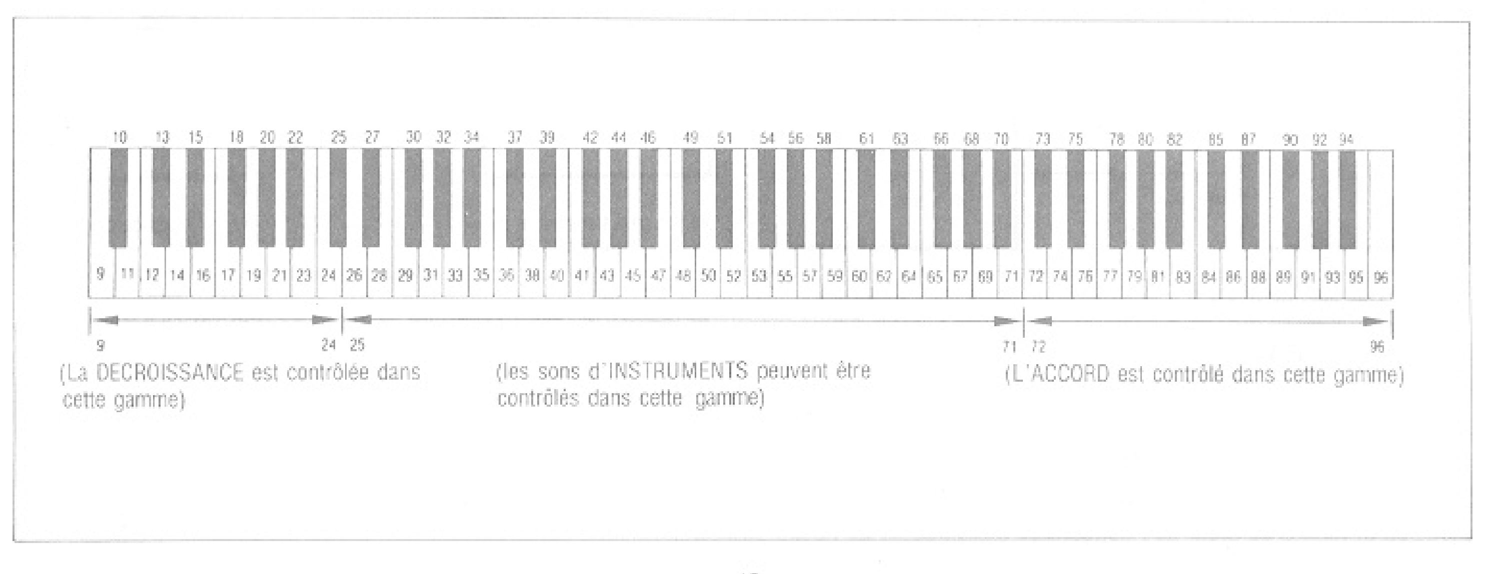
• Un signal de synchronisation de bande est enregistré sur une piste d'une platine multipistes, à partir du DDD-5, pendant la reproduction d'un modèle ou d'un morceau.

• Le signal de synchronisation de bande s'arrête lorsque la toche STOP du DDD-5 est enfoncée (dans le cas d'une reproduction de modèle) ou lorsque la reproduction du morceau se termine sur le DDD-5.

• Lorsque le signal de synchronisation de bande est reproduit, il démarre la reproduction du DDD-5, maintient la reproduction au tmepo qui était réglé lorsque le signal de synchronisation de bande a été enregistré et arrête la reproduction.

• D'autres instruments ou musique vocale peuvent alors être enregistrés sur d'autres pistes de la platine multipistes. le signalde synchronisation de bande garantit que le DDD-5 reste toujours en synchronisation avec les pistes enregistrées.

REMARQUE: Seul un signal de synchronisation est enregistré depuis le DDD-5, NON les réels modèles de rythmes. Cela signifie que le modèle ou le morceau du DDD-5 peut être modifié après l'enregistrement du signal de synchronisation de bande. Le signal de synchronisation de bande ne détermine que la durée et le tempo de la reproduction. Ainsi, par exemple, après un enregistrement d'instruments et de musique vocale, les modèles dans un morceau peuvent être changés pour créer des remplissages (en utilisant la fonction de création de morceau). Tant que le morceau est maintenu au même nombre de barres, les modèles dans le morceau peuvent être librement modifiés.



Les procédures de synchronisation de bande sont les suivantes:

ENREGISTREMENT DE LA SYNCHRONISATION DE BANDE

(1) Connecter le jack TAPE OUT du DDD-5 à l'un des jacks d'entrée de la platine multipistes.

(2) Régler l'horloge du DDD-5 sur INTERNAL (voir f-1 HORLOGE dans la section 2 du chapitre "FONCTIONS DE SYSTEME").

(3) Régler la platine sur enregistrement, puis appuyer sur la touche de pause. le DDD-5 sort une tonalité de début, permettant de régler le niveau d'enregistrement (qui doit être élevé, mais cependant ne pas créer de distorsion). Le commutateur TAPE LEVEL peut être réglé pour correspondre au niveau de la platine.

(4) Sélectionner un modèle, un morceau, un morceau préréglé ou une combinaison sur le DDD-5. Régler soigneusement le tempo, car il ne peut pas être modifié après l'enregistrement du signal de synchronisation de bande.

(5) Démarrer l'enregistrement sur la platine. Attendre quelques secondes, puis démarrer la reproduction sur le DDD-5. La tonalité de début (une tonalité claire) change en une tonalité de synchronisation de bande (bourdonnement).

(6) Lorsque la reproduction s'arrête (en appuyant sur la touche STOP; en laissant se finir le morceau; ou sur le dernier temps d'un modèle de conclusion dans le mode de préréglage), la tonalité de bébut est à nouveau entendue. Attendre quelques secondes, puis arrêter la platine.

REPRODUCTION DE LA SYNCHRONISATIONDE BANDE

(1) Connecter le jack TAPE IN du DDD-5 au jack de sortie approprié de la platine multipistes.

(2) Régler l'horloge du DDD-5 sur TAPE (voif f-1 HORLOGE dans la section 2 du chapitre "FONCTIONS DE SYSTEME").

(3) Appuyer sur la touche START du DDD-5. La LED de fonctionnement (RUN) s'allume, mais le DDD-5 ne démarre pas la reproduction.

(4) Reproduire la bande depuis le début du signal de synchronisation de bande eregistré. Aussitôt que la tonalité de synchronisation de bande commence, le DDD-5 démarre la reproduction. Le DDD-5 continue la reproduction (au tempo sélectionné lorsque le signal de synchronisation de bande a été enregistré) tant que la tonalité de synchronisation de bande continue. Lorsque la tonalité de début reprend, le DDD-5 arrête la reproduction.

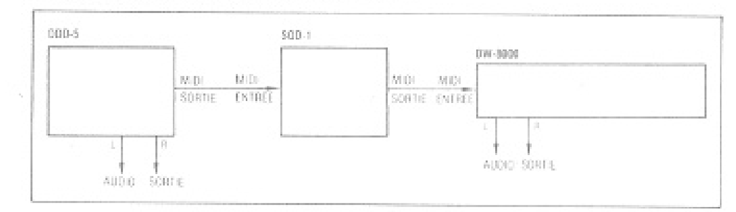
• Si le DDD-5 ne démarre pas la reproduction lors de la reproduction du signal de synchronisation de bande, ou si son tempo est instable, le signal de synchronisation de bande peut avoir été enregistré à un niveau trop faible ou trop élevé. Essayer de l'enregistrer de nouveau, après avoir vérifié le niveau d'enregistrement.

• Si un morceau préréglé ou une combinaison a été sélectionné sur le DDD-5, lire remarque à la fin de la partie SIGNAUX D'HORLOGE MIDI de la section 2 de ce chapitre.

4. EXEMPLES DE SYSTEMES

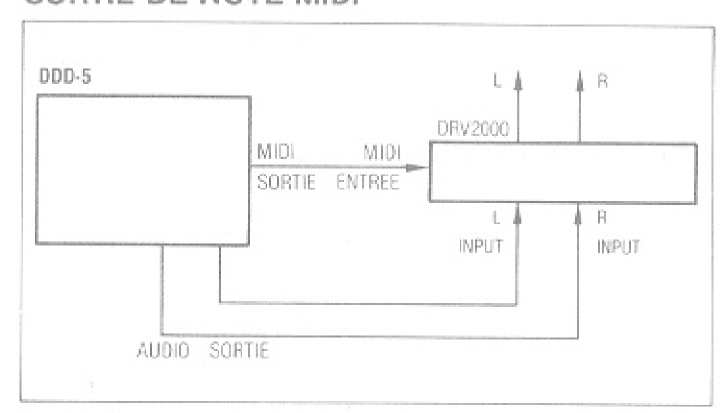
Le DDD-5 peut être utilisé dans une très grande variété d'applications MIDI. Voici quelques exemples de systèmes, comprenant divers appareils numériques KORG, pour donner une idée de la polyvalence du DDD-5. Lire les trois sections précédentes de ce chapitre pour les détails concernant les réglages MIDI nécessaires pour ces systèmes.

SORTIE D'HORLOGE MIDI



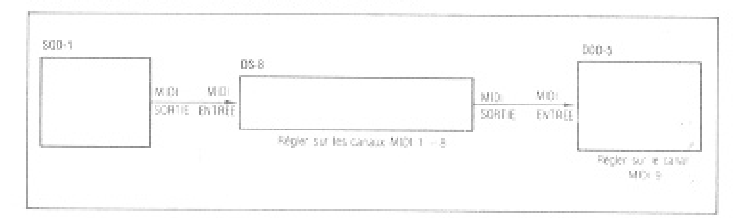
Le DDD-5 est utilisé pour contrôler la reproduction de l'Enregistreur MIDI SQD-1, qui contient des données musicales enregistrées à partie du Synthétiseur de Forme d'Onde Numérique Programmable DW8000. Cette configuration de connexion est utile lorsque vous avec terminé la programmation de données musicales et que vous travaillez sur des modèles de rythmes du DDD-5 — tout le système peut être contrôlé depuis le DDD-5. Chaque fois que la touche START du DDD-5 est enfoncée, le SQD-1 reproduit la piste musicale numérique par le DW8000. Le tempo peut être réglé depuis le DDD-5. La partie du DDD-5 peut être modifiée (en changeant des modèles dans un morceau par exemple) pour correspondre exactement à la musique.

SORTIE DE NOTE MIDI



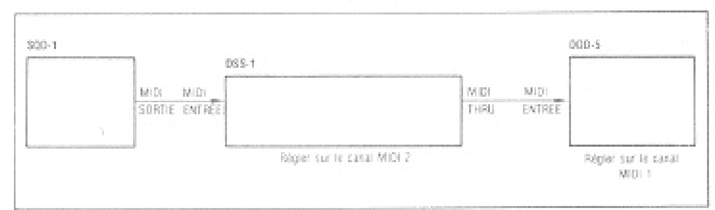
Le Réverbérateur Numérique DRV2000 comprend une caractéristique innovatrice de modulation multiple qui permet de modifier le temps de réverbération par le niveau d'entrée, par une pédale de volume ou par un numéro de note MIDI. La sortie dui DDD-5 est traitée, dans ce système, par le DRV2000, pour créer un son riche, puissant. (Une réverbération est fortement recommandée pour rendre les sons des instruments du DDD-5 encore plus authentiques). Le DDD-5 contrôle le temps de réverbération en transmettant un numéro de note MIDI différent à partir de chaque instrument. En sélectionnant soigneusement les numéros de notes MIDI, il est possible, par exemple, de régler une réverbération longue, roulante sur la caisse claire; une réverbération moyenne sur les toms; une réverbération courte sur la grosse caisse.

ENTREE D'HORLOGE MIDI



Similaire au système de sortie d'horloge MIDI décrit précédemment, ce système comprend le DDD-5, le SQD-1 plus un synthétiseur numérique (le DS-8 dans ce cas). Le système est contrôlé depuis le SQD-1. Lorsque la touche PLAY du SQD-1 est enfoncée, le DDD-5 démarre la reproduction (d'un morceau, par exemple, qui a été créé pour correspondre aux données musicales stockées dans le SQD-1). Le SQD-1 contrôle le tempo et envoie huit pistes de données musicales sur huit canaux MIDI séparés au DS-8 (qui a huit voix indépendantes).

ENTREE DE NOTE MIDI



Le SQD-1, dans ce système, n'utilise pas des signaux d'horloge MIDI pour contrôler le DDD-5. Il envoie en fait des données pour chaque note du DDD-5 (qui ne doit donc pas être réglé sur reproduction (PLAY)). Les notes enregistrées sur le SQD-1 correspondent aux numéros de notes MIDI réglés pour les instruments du DDD-5. La caractéristique intéressante de ce système est que le SQD-1 peut être utilisé pour éditer toutes les notes de la partie de rythme du DDD-5. Des notes peuvent être déplacées pour modifier leur synchronisation, ou le diapason des notes peut être changé de sorte qu'elles sont jouées sur un autre des instruments du DDD-5.

Le SQD-1 envoie des données de note MIDI au DDD-5 sur le canal MIDI 1 et au Synthétiseur d'Echantillonnage Numériques DSS-1 sur le canal MIDI 2.

- Voir la partie SIGNAL DE NOTE MIDI de la section 2 de ce chapitre pour les remarques concernant le contrôle du DDD-5 depuis un clavier MIDI.

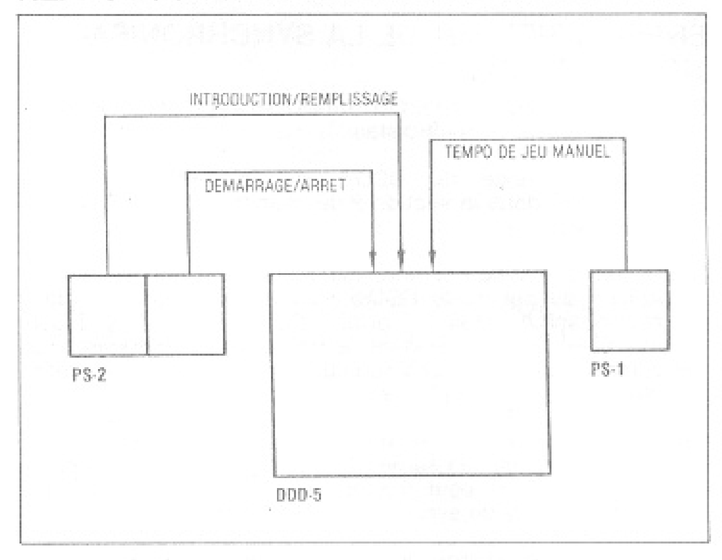
SYNCHRONISATION DE BANDE

Ce système KORG perfectionné utilise la synchronisation de bande pour synchroniser le DDD-5 avec d'autres instruments et musique vocale enregistrés sur une platine multipistes.

Le signal de synchronisation de bande a été enregistré simultanément sur deux pistes de la platine multipistes et il est également utilisé pour contrôler un Enregistreur MIDI SQD-1, qui contient des données musicales enregistrées à partir d'un Synthétiseur Numérique DW-8000. Lorsque la bande est reproduite, la musique enregistrée est entendue. Le signal de synchronisation de bande sur la piste 1 démarre le DDD-5 et le maintient au tempo. Le signal de synchronisation de bande sur la piste 2 démarre le SQD-1 et le maintient au tempo.

Le SQD-1 envoie des données musicales MIDI sur des canaux MIDI séparés au Processeur de Voix Numérique DVP-1 (qui crée des sons de voix naturels) et au EX-8000 (qui produit les mêmes sont numériques que le DW-8000). Tous les instruments sont acheminés à la Table de Mixage Clavier KMX-62, qui incorpore un amplificateur à régulation de tension (VCA), caractéristique permettant d'utiliser la Pédale de Volume KVP-002 pour contrôler le volume global, ou le volume de canaux sélectionnés. Le Double Processeur d'Effets Numériques DRV-3000 permet d'ajouter une réverbération et des effets aux instruments.

REPRODUCTION PAR CONTACTEUR AU PIED

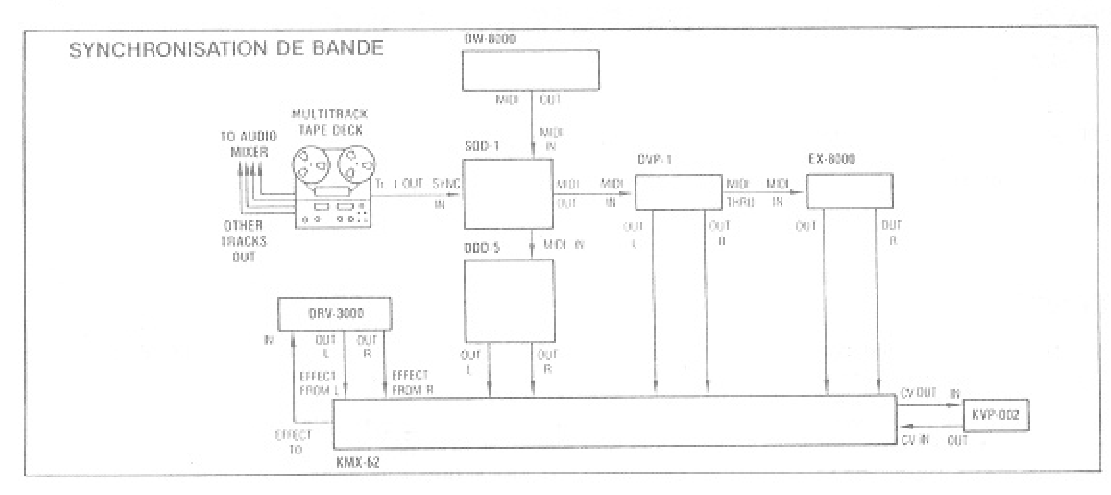


Le DDD-5 n'est pas destiné uniquement aux musiciens qui sont sérieusement intéressés par MIDI. Dans ce système, par exemple, un guitariste/chanteur utilise le DDD-5 pour accompagner son exécution en solo. Le contacteur au pied PS-1, actionné avec le pied, lui permet d'exécuter les opérations suivantes:

Tempo de jeu manuel (TAP TEMPO): Avant de reproduire le DDD-5 (pendant une introduction de guitare solo, par exemple), le guitariste peut taper sur ce contacteur en mesure avec son exécution, afin d'être sûr que lorsqu'il démarre la reproduction sur le DDD-5, elle sera exactement en mesure avec son exécution. Cette caractéristique pourrait également être utilisée pour modifier le tempo du DDD-5 pendant une pause au milieu d'un morceau.

Démarrage/arrêt (START/STOP): Permet au guitariste de démarrer la reproduction du DDD-5 et de l'arrêter, à n'importe quel moment. Une application de cette fonction serait la suivante (en utilisant le DDD-5 dans le mode programmable): Tous les morceaux de l'exécution peuvent être affectés à des parties d'un morceau, des modèles vides fournissant une pause entre les morceaux. Cela évite de devoir sélectionner des morceaux pendant le concert — le guitariste arrête simplement le DDD-5 entre les morceaux; lorsqu'il redémarre le DDD-5, le morceau suivant est reproduit.

Introduction/remplissage (INTRO/FILL-IN): Lorsque le DDD-5 est dans le mode de préréglage et qu'un contacteur au pied est connecté au jack INTRO/FILL-IN, le guitariste peut commencer le morceau préréglé avec une introduction et ajouter des remplissages à n'importe quel moment. Toutes les fonctions d'utilisation des contacteurs au pied dans le mode de préréglage sont décrites dans les sections 4 et 5 du chapitre "FONCTIONS DE REPRODUCTION".



MISE EN APPLICATION MIDI

(1) DONNEES TRANSMISES

1 CHANNEL MESSAGES (MESSAGES DE CANAUX)

STATUS	SECOND	THIRD	DESCRIPTION
1001 nnnn	0kkk kkkk	0000 0000	Note Off (NOTE 1) kkk kkkk = 25~71
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note On (NOTE 1) kkk kkkk = 25~71 vvv vvvv = 1~127

• nnnn = 0-15: Numéros de canaux assignés aux différentes touches par la fonction MIDI TRANSMIT.

NOTE
1. NOTE OFF est transmis immédiatement après la transmission de note.

2 SYSTEM MESSAGES (MESSAGES DE SYSTEME)

STATUS	SECOND	THIRD	DESCRIPTION
1111 0000	0100 0010	0xxx xxxx	Exclusive Messages (NOTE 1)
1111 0111	———	———	EOX (NOTE 1)
1111 0010 1111 0011	0ℓℓℓ ℓℓℓℓ 0sss ssss	0hhh hhhh ———	Song Position Pointer (NOTE 2) Song Select (NOTE 3)
1111 1000 1111 1010 1111 1011 1111 1100	——— ——— ——— ———	——— ——— ——— ———	Timing Clock (NOTE 4) Start Continue Stop

NOTES
1. Transmis quand réglé sur MIDI dans le mode DATA TRANSFER.
2. Transmis quans la mesure est sélectionnée avec la fonction SONG SELECT sur STOP
(Cependant la transmission est impossible quand o ℓℓℓ ℓℓℓℓ ohhh hhhh excède 0lll llll 0lll llll).
3. Transmis quand SONG est sélectionné avec la fonction SONG SELECT sur STOP.
4. Transmis quand l'horologe n'est pas réglée sur MIDI (Pas transmis quand réglé sur STOP).

3 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (MESSAGES EXCLUSIFS DE SYSTEME)

1 SEQUENCE DATA (DONNEES DE SEQUENCE)

BYTE	DESCRIPTION		
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS		
0100 0010	KORG ID	42H	
0011 0000	FORMAT ID	30H	
0001 0110	DDD-5 ID	16H	(NOTE 1)
0000 0111	SQD-1 ID	07H	(NOTE 1)
0100 1000	SEQUENCE DATA	48H	
0ddd dddd	DATA	Données jusqu'à 56 bytes *57 bytes pour le premier blou uniquement	
⋮			
0ddd dddd	DATA		
1111 0111	EOX		

2 DATA END BLOCK (BLOC DE FIN DE DONNEES)

BYTE	DESCRIPTION		
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS		
0100 0010	KORG ID	42 H	
0011 0000	FORMAT ID	30 H	
0001 0110	DDD-5 ID	16 H	(NOTE 1)
0000 0100	SQD-1 ID	07 H	(NOTE 1)
0100 1111	DATA END BLOCK	4F H	
1111 0111	EOX		

3 DEVICE ID (IDENTIFICATION DE DISPOSITIF)

BYTE	DESCRIPTION	
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS	
0100 0010	KORG ID	42H
0011 0000	FORMAT ID	30H
0001 0110	DDD-5 ID	16H
1111 0111	EOX	

(2) DONNEES RECUES RECONNUES

1 CHANNEL MESSAGES (MESSAGES DE CANAUX)

STATUS	SECOND	THIRD	DESCRIPTION
1000 nnnn	0kkk kkkk	0xxx xxxx	Note Off(NOTE 1)
1001 nnnn	0kkk kkkk	0000 0000	Note Off(NOTE 1)
1001 nnnn	0kkk kkkk	0vvv vvvv	Note On (NOTE 2) vvv vvvv = 1~127
1100 nnnn	0ppp pppp	————	Program Change(NOTE 3)
1011 nnnn	0111 1100	0xxx xxxx	Omni Mode Off
1011 nnnn	0111 1101	0xxx xxxx	Omni Mode On

★ nnnn = 0-15: Numéros de canaux réglés par la fonction MIDI RECEIVE dans le mode OMNI ON, tous les messages sont reçus quelque soit le réglage. Dans le mode OMNI OFF, seuls les messages de canaux réglés sont reçus.

NOTES

1. Numéros de note NOTE OFF reconnus.

   kkk kkkk = 9~24(SEQ DECAY)
   kkk kkkk = 72~96(SEQ TUNE)

★ kkk kkkk = 25-71 est ignoré.

2. Numéro de notes NOTE ON reconnus.

   kkk kkkk = 9~24(SEQ DECAY)
   kkk kkkk = 25~71(INST KEY)
   kkk kkkk = 72~96(SEQ TUNE)

3. Quand un message PROGRAMM CHANGE est reçu dans le mode INST SETTING, les réglages d'instruments peuvent être modifiés.

★ Les numéros de changement de programme hors de la plage ppp pppp = 0-5 sont ignorés.

2 SYSTEM MESSAGES (MESSAGES DE SYSTEME)

STATUS	SECOND	THIRD	DESCRIPTION
1111 0000	0100 0010	0xxx xxxx	Exclusive Messages (NOTE 1)
1111 0111	———	———	EOX (NOTE 1)
1111 0010	0ℓℓℓ ℓℓℓℓ	0hhh hhhh	Song Position Pointer (NOTE 2)
1111 0011	0sss ssss	———	Song Select (NOTE 2)
1111 1000	———	———	Timing Clock (NOTE 3)
1111 1010	———	———	Start
1111 1011	———	———	Continue
1111 1100	———	———	Stop

NOTES
1. Reconnu quand le mode DATA TRANSFER est réglé sur MIDI.
2. Reconnu uniquement quand la fonction SONG SELECT est sur STOP. Les numéros de séquence hors de la plage sss sss = 0-23 sont ignorés.
3. Reconnu quand l'horloge est réglée sur MIDI.

3 SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (MESSAGES EXCLUSIFS DE SYSTEME)

1 DATA DUMP REQUEST (DEMANDE DE DECHARGEMENT DE DONNEES)

BYTE	DESCRIPTION	
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS	
0100 0010	KORG ID	42H
0011 0000	FORMAT ID	30H
0001 0110	DDD-5 ID	16H
0001 0000	DATA DUMP REQUEST	10H
1111 0111	EOX	

2 SEQUENCE DATA (DONNEES DE SEQUENCE)

BYTE	DESCRIPTION		
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS		
0100 0010	KORG ID	42H	
0011 0000	FORMAT ID	30H	
0001 0110	DDD-5 ID	16H	(NOTE 1)
0000 0100	SQD-1 ID	07H	(NOTE 1)
0100 1000	SEQUENCE DATA	48H	
0ddd dddd	DATA	Données jusqu'à 56 bytes	
:			
0ddd dddd	DATA	※ Le premie bloc est 57 bytes.	
1111 0111	EOX		

NOTE:
1. DDD-5 est transmis quand le SQD-1 reçoit le message SEQ DATA pendant l'opération LOAD alors que réglé sur la fonction MIDI dans le mode DATA TRANSFER.

3 DATA END BLOCK (BLOC DE FIN DE DONNEES)

BYTE	DESCRIPTION		
1111 0000	EXCLUSIVE STATUS		
0100 0010	KORG ID	42H	
0011 0000	FORMAT ID	30H	
0001 0110	DDD-5 ID	16H	(NOTE 1)
0000 0100	SQD-1 ID	07H	(NOTE 1)
0100 1111	DATA END BLOCK	4FH	
1111 0111	EOX		

NOTE:
1. DDD-5 est transmis quand le SQD-1 reçoit le message SEQ DATA pendant l'opération LOAD alors que réglé sur la fonction MIDI dans le mode DATA TRANSFER.

4 DATA DUMP ERROR (ERAEUR DE DEHARGEMENT DE DONNEES)

BYTE	DESCRIPTION
1 1 1 1 0 0 0 0	EXCLUSIVE STATUS
0 1 0 0 0 0 1 0	KORG ID 42H
0 0 1 1 0 0 0 0	FORMAT ID 30H
0 0 0 1 0 1 1 0	DDD-5 ID 16H
0 0 1 0 0 0 0 0	DATA DUMP ERROR 20H
1 1 1 1 0 1 1 1	EOX

5 DEVICE ID REQUEST (DEMANDE D'IDENTIFICATION DE DISPOSITIF)

BYTE	DESCRIPTION
1 1 1 1 0 0 0 0	EXCLUSIVE STATUS
0 1 0 0 0 0 1 0	KORG ID 42H
0 1 0 0 0 0 0 0	FORMAT ID 40H
1 1 1 1 0 1 1 1	EOX

(3) MESSAGES EXCLUSIFS DE SYSTEME

■ Le DDD-5 peut transmettre et recevoir les types d'informations suivantes par l'intermédiaire de messages exclusifs de système.

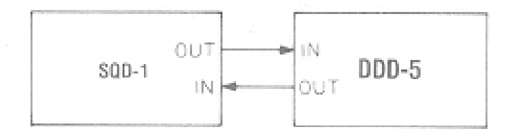
Transmission

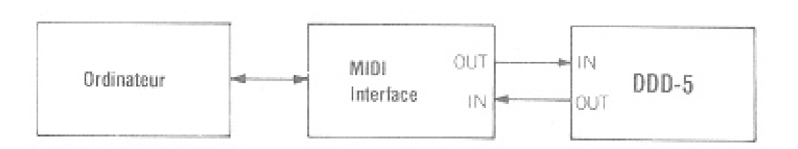
SEQUENCE DATA	: Se réfère aux données de rythmes, de séquences et de réglages d'instruments conservées dans la mémoire interne. Ce message est transmis sous forme d'une série de blocs de 64 octets, dont le nombre dépend de la quantité de données enregistrées dans la mémoire interne. Quand l'opération SAVE est effectuée dans la fonction MIDI du mode DATA TRANSFER, la donnée contenant SQD-1 est transmise. Et, quand le message DATA DUMP REQUEST est reçu, la donnée contenant DDD-5 ID est transmise.
DATA BLOCK END	: Indique la fin de la transmission de SEQUENCE DATA. Ce message est trasmis après la transmission du dernier bloc de données SEQUENCE DATA, ou quand la touche CANCEL est actionnée.
DEVICE ID	: Identifie l'équipement. Transmis à la réception du message DEVICE ID REQUEST dans la fonction MIDI du mode DATA TRANSFER.

Réception

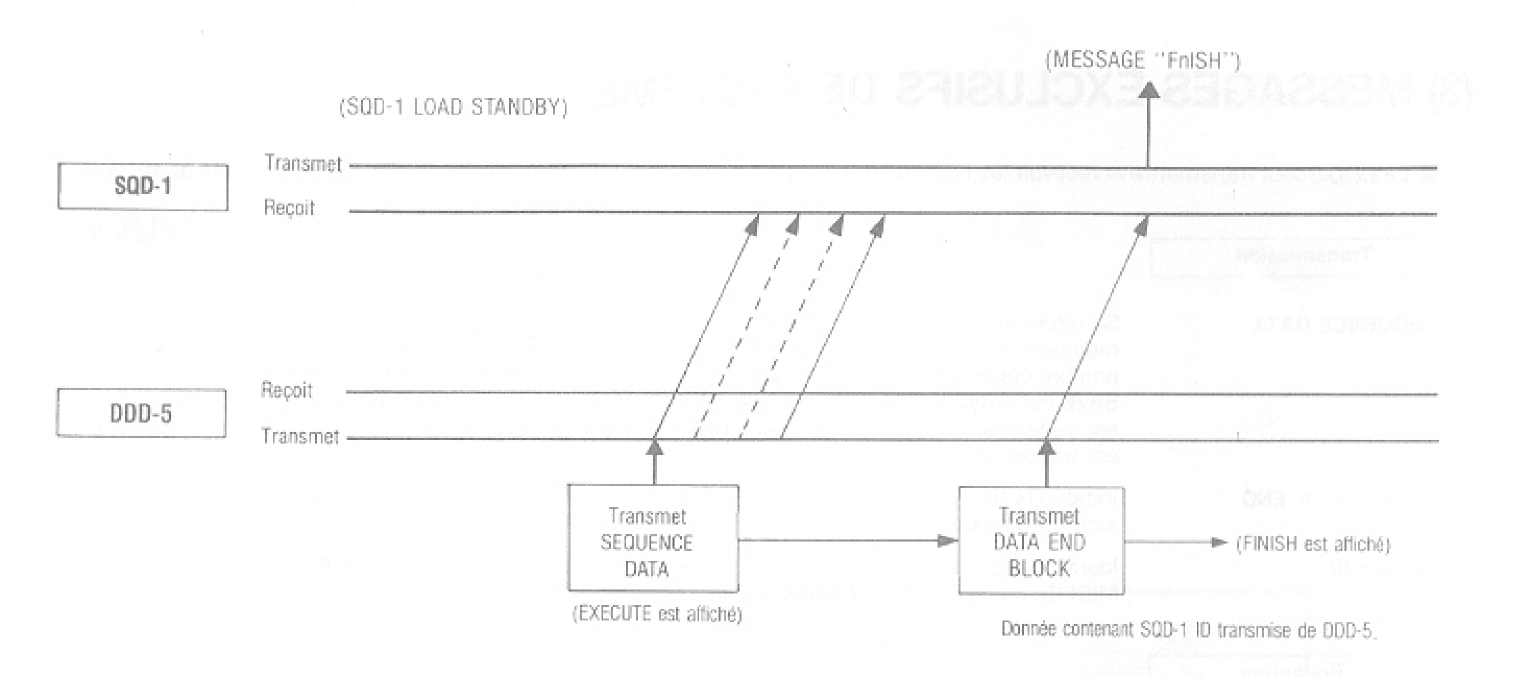
DATA DUMP REQUEST	: Ce message est une demande de transmission de SEQUENCE DATA. La donnée SEQUENCE DATA contenant DDD-1 ID est transmise à la réception du message DATA DUMP REQUEST.
SEQUENCE DATA	: Message de données de rythmes, de séquences et de réglages d'instruments.
DATA END BLOCK	: Indique la fin de la transmission de SEQUENCE DATA. La réception est terminée à la réception de ce message.
DATA DUMP ERROR	: Indique un problème du côté de réception pendant la transmission de SEQUENCE DATA. Si un message DATA DUMP ERROR est reçu, un message "Error End" est affiché à la fin de la transmission des données.
DEVICE ID REQUEST	: Demande de transmission du message DEVICE ID. Le message DEVICE ID est transmis à la réception du message DEVICE ID REQUEST.

■ Ces messages peuvent être utilisés pour la transmission de données entre le SQD-1 et un ordinateur équipé d'un interface MIDI et avec un logiciel pouvant traiter ces messages exclusifs de système. Des exemples d'agencement sont donnés ci-dessous:

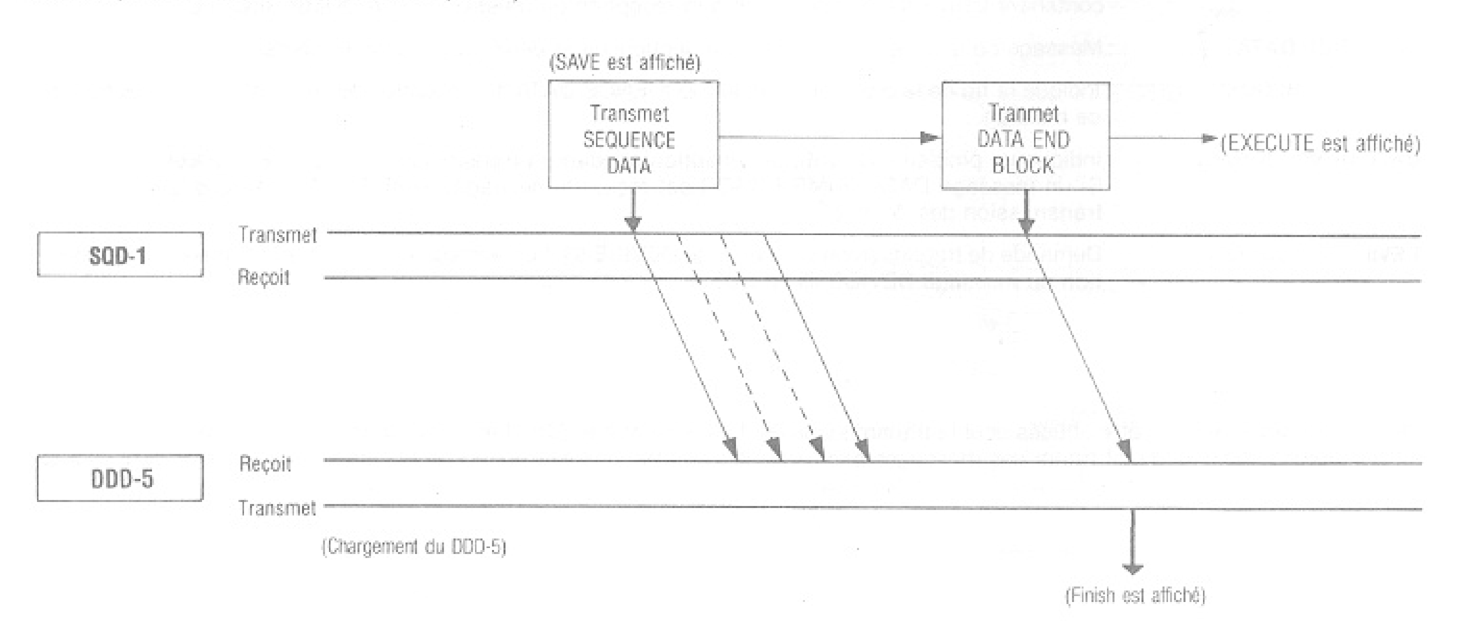




1 Transmission de données à un SQD-1 (pour l'opération SAVE)



2 Réception de données d'un SQD-1 (LOAD)



3 Transmission de données à un ordinateur (SAVE)

Transmet
DATA DUMP
REQUEST

Ordinateur
Transmet
Reçoit

DDD-5
Reçoit
Transmet

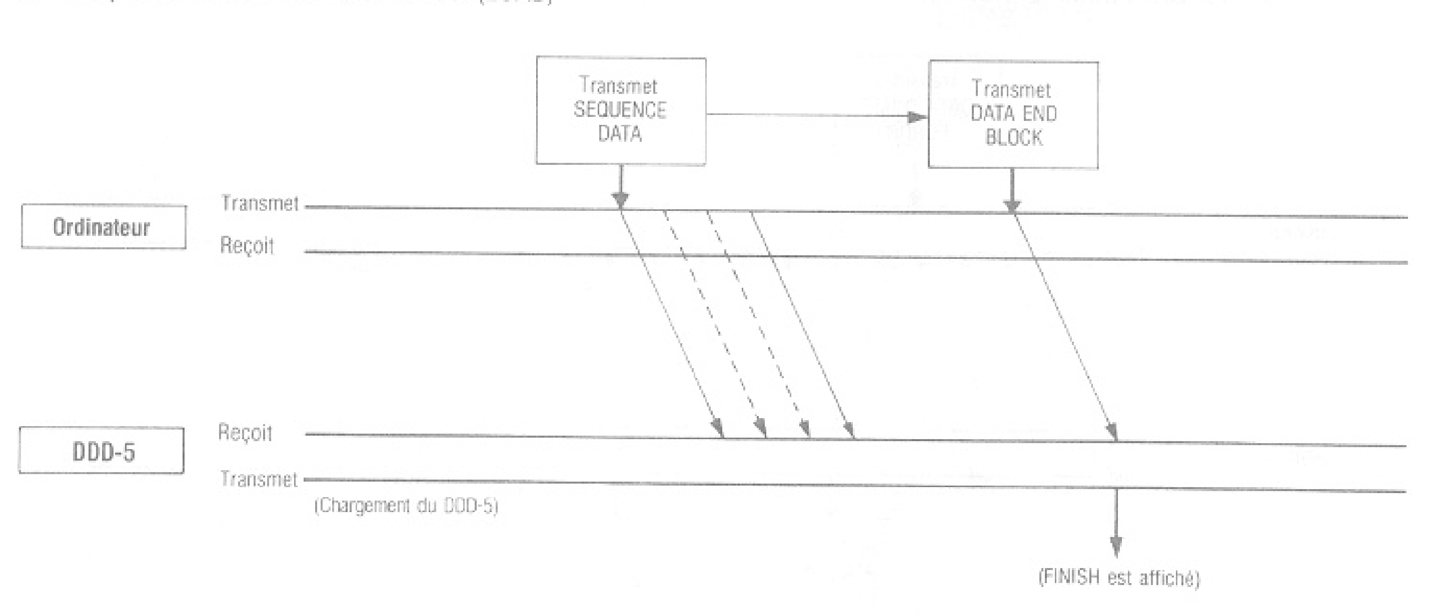
Transmet
SEQUENCE
DATA

Transmet
DATA END
BLOCK

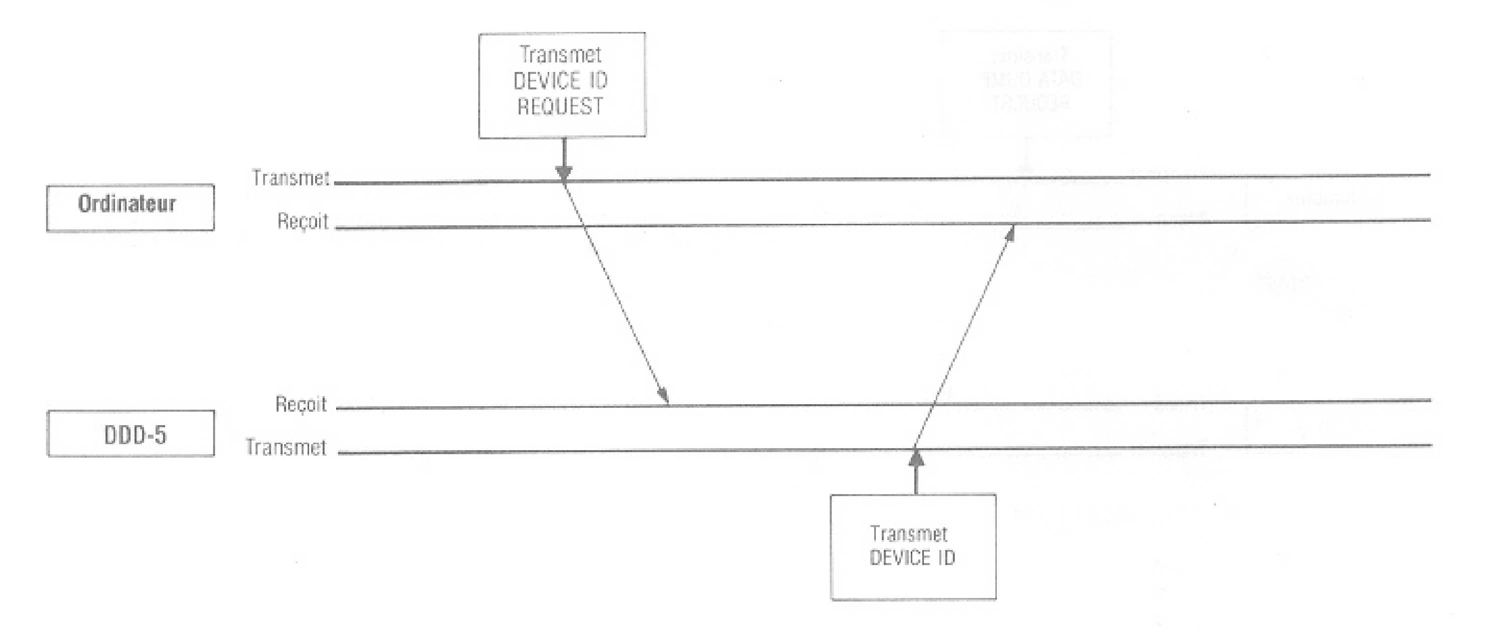
Finish est affiché

La donnée contenant DDD-5 ID est transmise du DDD-5.

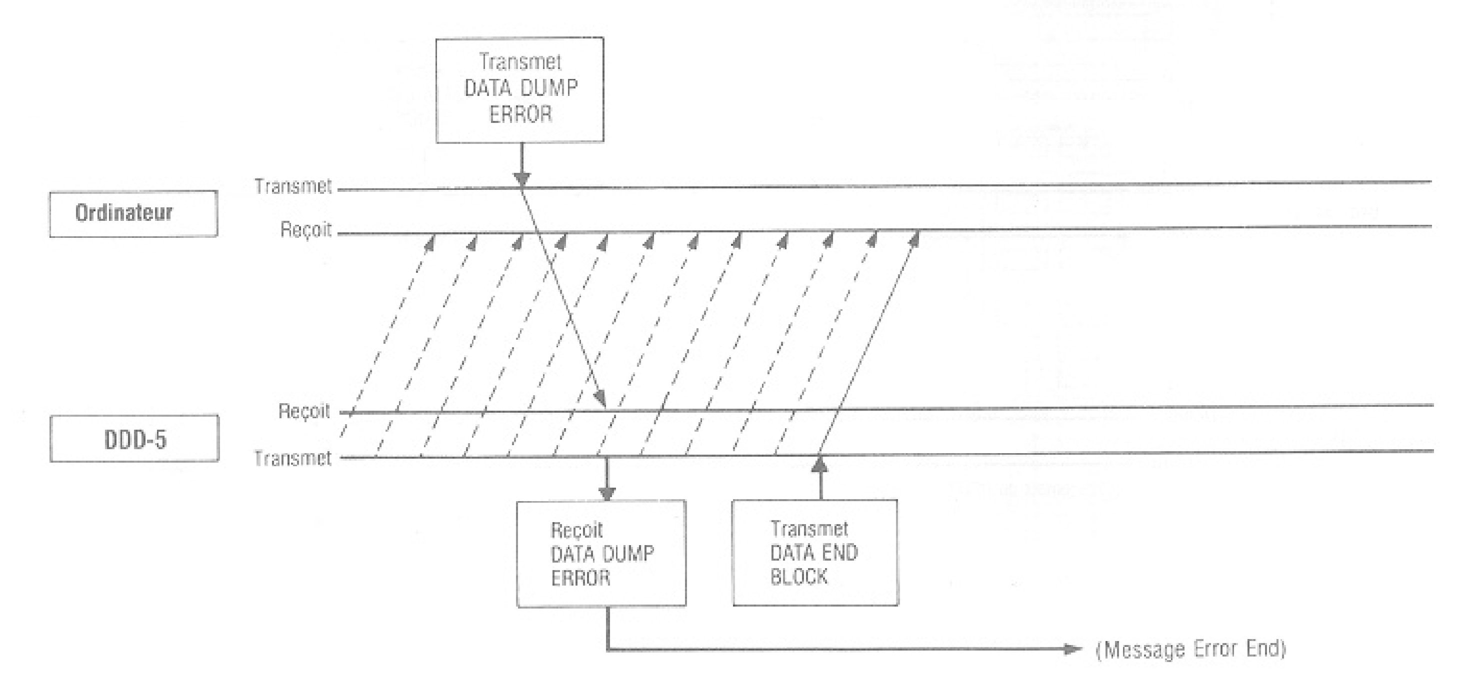
4 Réception de données d'un ordinateur (LOAD)



5 Pour déterminer quel équipement est connecté à un ordinateur.



6 Si le message DATA DUMP ERROR est reçu pendant la transmission de données.



REINITIALISATION DU SYSTEME

REMARQUE: La fonction de réinitialisation du système doit être utilisée avec précautions car elle efface TOUTES les données du DDD-5. En cas de doute, sauvegarder les données sur une carte MEV, une bande ou un dispositif de stockage MIDI AVANT d'utiliser la fonction de réinitialisation du système.
La fonction de réinitialisation du système permet d'exécuter les opérations suivantes:

REINITIALISATION DU SYSTEME: MODE PROGRAMMABLE

Permet d'effacer toutes les données de modèles et de morceaux de DDD-5 et de réinitialiser tous les ensembles d'instruments sur leurs réglages par défaut. Toutes le données de modèles dans le mode programmable ayant été effacées, les morceaux préréglés et les combinaisons sont également effacés. De nouveaux modèles peuvent alors être enregistrés (ou des modèles préréglés chargés depuis la mémoire MEM (ROM) du DDD-5 en utilisant la fonction de COPIE EXTERNE) et de nouveaux morceaux, morceaux préréglés et combinaisons créés.

Le procédure pour la réinitialisation du système (mode programmable) est la suivante:

(1) Mettre le DDD-5 hors circuit.
(2) Maintenir enfoncées les touches 0 et YES, tout en mettant le DDD-5 sous tension. Le LCD indique:

```
KORG  DDD-5
SYSTEM  RESET
```

suivi par

```
KORG  DDD-5
PROGRAMMABLE
```

L'affichage pour le morceau préréglé 00 apparaît après quelques secondes.

REINITIALISATION DU SYSTEME: MODE DE PREREGLAGE

Elle permet de réinitialiser tous les morceaux préréglés et les combinaisons à leurs réglages d'origine préréglés en usine. Elle charge tous les modèles préréglés de la MEM interne du DDD-5. Tous les modèles, morceaux, morceaux préréglés et combinaisons existants sont effacés. Tous les jeux d'instruments sont réinitialisés à leur valeur préréglée. Les morceaux préréglés et les combinaisons peuvent alors être reproduits ou ils peuvent être modifiés pour composer de nouvelles parties de rythmes.

La procédure pour la réinitialisation du système (mode de préréglage) est la suivante:

(1) Mettre le DDD-5 hors circuit.
(2) Maintenir enfoncées les touches 0 et NO, tout en mettant le DDD-5 sous tension. Le LCD indique:

```
KORG  DDD-5
PRESET
```

suivi par

```
KORG  DDD-5
PROGRAMMABLE
```

L'affichage pour le morceau préréglé 00 apparaît après quelques secondes.

MESSAGES D'ERREUR

Le DDD-5 avertit, par un message d'erreur sur le LCD, si une opération a été effectuée incorrectement ou s'il y a un mauvais fonctionnement. Ce chapitre explique ces messages et indique l'action corrective à prendre, lorsque cela est possible.

REMARQUE: Les messages d'erreur indiqués dans ce chapitre apparaissent parfois comme partie d'un affichage complet. Certains messages d'erreur peuvent également apparaître pendant plus d'une opération. Par exemple, pendant un enregistrement de modèle en temps réel, le message d'erreur "Mémoire pleine" (MEMORY FULL) est indiqué comme suit sur le LCD:

```
 M E M O R Y   F U L L   ! !
P 0 1 - 0 1   : * P T N - 0 1 *
```

Ce message peut aussi apparaître pendant un enregistrement par étape.

Mémoire pleine (MEMORY FULL!!)

La mémoire de modèle est devenue pleine pendant un enregistrement de modèle. Sauvegarder les modèles sur un support de stockage de données, puis effacer des modèles du DDD-5 pour faire de la place pour enregistrer de nouveaux modèles.

Mémoire du barres pleine (BAR MEMORY FULL!)

Pendant l'enregistrement d'un modèle, la limite de 249 notes dans une barre a été dépassée. Enregistrer à nouveau le modèle en utilisant une plus grande longueur de barre ou moins de notes dans la barre.

Erreur de paramètre (Parameter Error!)

Vous avec essayé d'ajouter deux modèles ayant des mesures différentes. Lorsque cela est possible, créer un nouveau modèles avec une mesure plus longue, égale à la mesure du modèle qui aurait été créé si les deux modèles avaient été ajoutés. Ajouter, normalement, des modèles ayant la même mesure.

Manque de mémoire (MEMORY SHORTAGE!)

La mémoire de modèles sera dépassée si vous essayez d'effectuer une copie de modèle ou une addition de modèle. Sauvegarder des modèles sur un support de stockage de données, puis effacer des modèles du DDD-5 pour faire de la place pour les modèles à copier ou à ajouter.

Partie 66: Erreur (PART 66: ERROR!!)

Pendant la création d'un morceau, un numéro de partie (66, dans cet exemple) a été introduit pour le début d'une section de répétition qui est inacceptable (il est supérieur au numéro de partie de la fin de la section de répétition). Introduire le numéro de partie correct.

Fin erreur (Error End)

- Pendant une opération sur carte:

Sauvegarde (SAVE): (1) La protection de mémoire de la carte MEV (RAM) est activée (ON). La désactiver et répéter l'opération de sauvegarde. (2) Une carte MEV (RAM) ayant une capacité de mémoire insuffisante est utilisée. Remplacer la carte MEV par une carte ayant une capacité de mémoire d'au moins 128 koctets.

Chargement (LOAD): Les données ont été incorrectement transmises depuis la carte. Si cette erreur persiste, la carte peut être défectueuse.

Vérification (VERIFY): (1) Les données ont été incorrectement transmises depuis la MEV (RAM), du fait d'un défaut dans la carte. (2) La carte MEV ou les données dans le DDD-5 ont été changées depuis la dernière opération de sauvegarde. Sauvegarder à nouveau les données, puis répéter l'opération de vérification.

- Pendant une opération sur bande:

Chargement (LOAD): Les données ont été incorrectement chargées depuis la bande. Vérifier les câbles de connexion et le volume de reproduction de la bande et répéter l'opération de chargement.

Vérification (VERIFY): (1) Les données ont été incorrectement vérifiées du fait d'un défaut dans la transmission du signal. Vérifier les câbles de connexion et le volume de reproduction de la bande et répéter l'opération de vérification. (2) La bande ou les données dans le DDD-5 ont été changées depuis la dernière opération de sauvegarde. Sauvegarder à nouveau les données, puis répéter l'opération de vérification.

Pas de carte (No Card)

La fonction de transfert de données: carte a été sélectionnée, mais aucune carte n'est insérée dans la fente de carte 1. Insérer la carte appropriée.

Autre carte (OTHER CD)

(1) Une opération de sauvegarde a été sélectionnée, mais une carte MEM (ROM) est insérée dans la fente de carte 1. Insérer une carte MEV (RAM) dans la fente de carte 1. (2) Une carte qui a une identification KORG ID a été insérée, mais elle est destinée à un autre instrument de musique numérique KORG. Les opérations de otransfert de données peuvent cependant être effectuées avec cette carte.

????????

Une carte MEV (RAM) qui ne contient pas d'identification KORG ID a été insérée. Les opérations de transfert de données peuvent cependant être effectuées avec cette carte.

Carte non prête (Card Not Ready!)

Vous essayez d'effectuer une opération de copie externe depuis une carte, mais soit aucune carte n'est insérée, soit le type incorrect de carte est inseé (c'est-à-dire une carte de voix MEM (ROM)). Insérer la carte correcte dans la fente de carte 1.

Fin. Err pile (Finish. BATT ERR)

Après une opération de transfert de données sur carte REM (RAM) (sauvegarde, chargement ou vérification), le DDD-5 vérifie automatiquement l'état de la pile de carte. Si ce message apparaît, la pile est déchargée. NE PAS RETIRER LA CARTE! Pendant que la carte est dans le DDD-5, l'alimentation du DDD-5 protège les données stockées dans la carte. Préparer une nouvelle pile pour la carte, puis retirer la carte du DDD-5 et remplacer IMMEDIATEMENT la pile (les données de la carte sont protégées pendant quelques minutes lorsque la pile est remplacée).

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

•Sources de son
29 sources de son internes. Jusqu'à 2 cartes de voix MEM ou de voix/modèles MEM.

•Mémoire
100 modèles. 24 morceaux (99 parties par morceau, 999 barres maximum par morceau). 24 morceaux préréglés. 8 combinaisons. 6 ensembles d'instruments.

•Fonctions de réglage des instruments
Sélection d'un réglage (0 — 5). Sensibilité au toucher (0 — 9). Accord total (0 — 127). Décroissance totale (0 — 15). Niveau de sortie (0 — 15). Affectation d'instrument. Copie.

•Fonctions de modèles
Sélection d'un modèle (00 — 99). Mesure (1/32 — 8/4). Nombre de barres (1 — 99). Résolution (1/4 — 1/32T, haute (HIGH)). Taux de roulement (1/4 — 1/32T). Temps de "flam" (0 — 9). Paramètres de séquence (accord, décroissance, dynamique). Tempo (40 — 250 noires/minute). Effacement. Cadence. Copie. Addition. Mémoire disponible. Effacement. Copie externe.

•Fonctions de morceaux
Sélection d'un morceau (00 — 23). Création. Répétition (00 — 99). Changement de tempo (+/−99 noires/minute). Suppression. Insertion. Tempo initial (40 — 250 noires/minute). Copie. Effacement.

•Fonctions de morceau préréglé/combinaison
Sélection d'un morceau préréglé (00 — 23). Sélection d'une combinaison (1 — 8). Mémoire de tempo (40 — 250 noires/minute). Cedence (0 — 9).

•Fonctions de système
Horloge (INT, MIDI, bande). Réception MIDI (activation/désactivation note disponible, activation/désactivation mode OMNI, canal MIDI 1 — 16, note d'instrument 25 — 71). Transmission MIDI (activation/désactivation note disponible, canal MIDI 1 — 16). Métronome (1/4 — 1/32T). Opération (préréglage/programmable). Transfert de données (carte, bande, MIDI).

•Commandes: Mode de préréglage/programmable
Touches d'instruments × 7. Touche de groupe d'instruments (INSTRUMENT GROUP). Touche d'arrêt/vérification (STOP/VERIFY). Touche de démarrage/sauvegarde (START/SAVE). Touche de tempo de jeu manuel/annulation (TAP TEMPO/CANCEL). Touche +1/YES. Touche −1/NO. Bloc de touches numériques (0 — 9). Touches de curseur (< >). Curseur de VOLUME.

•Commandes: Mode de préréglage
Touches de préréglage (PRESET) A — H. Touches de préréglage (PRESET) 1 — 5. Touche d'introduction/remplissage (INTRO/FILL-IN). Touche de conclusion (ENDING). Touche de mémoire de tempo/chargement (TEMPO MEMORY/LOAD). Curseur de données/tempo (DATA/TEMPO).

•Commandes: Mode programmable
Touches de fonctions f-1 — f-8. Touches de MODE 1 — 5. Touche de FLAM. Touche de roulement (ROLL). Touche d'enregistrement/chargement (REC/LOAD). Curseur de données (DATA).

•Indicateurs: Modes de préréglage/programmable
LCD de 2 lignes, 16 caractères, LED de fonctionnement (RUN). LED de groupe d'instruments (supérieur, inférieur).

•Indicateurs: Mode de préréglage
LED de banque de préréglage (1 — 3). LED de banque de combinaisons. LED de mode de fonction. LED de mémoire de tempo.

•Indicateurs: Mode programmable
LED de mode (1 — 5). LED d'enregistrement.

•Panneau arrière
Casque, Sortie (L, R/MONO), Sortie de bande (LINE/MIC). Entrée de bande (LINE/EARPHONE). Commutateur de niveau de bande. Cntacteur au pied démarrange/arrêt. Contacteur au pied introduction/remplissage. Contacteur au pied tempo de jeu manuel. Entrée/sortie MIDI. Entrée CC 9V. Interrupteur d'alimentation. Fentes de carte (1, 2).

•Consommation
Adaptateur CA (9V/300mA)

•Dimensions (L × P × H)
340,6 × 231 × 56,5 mm

•Poids
1,5 kg

•Accessoires
Panneaux avant (Mode de préréglage, mode programmable). Adaptateur CA 9V.

Caractéristiques sujettes à modifications sans préavis.

A T T E N T I O N

Les produits KORG sont fabriqués suivant les normes et les tensions d'alimentation requises dans chaque pays. Ces produits sont garantis par *le distributeur KORG dans le cadre da sa seule distribution. Tout produit* KORG non vendu avec sa carte de garantie ou ne portant pas son numéro de série perd le bénéfice de la garantie du fabricant. Ces dispositions ont pour but la protection et la sécurité de l'utilisateur.